

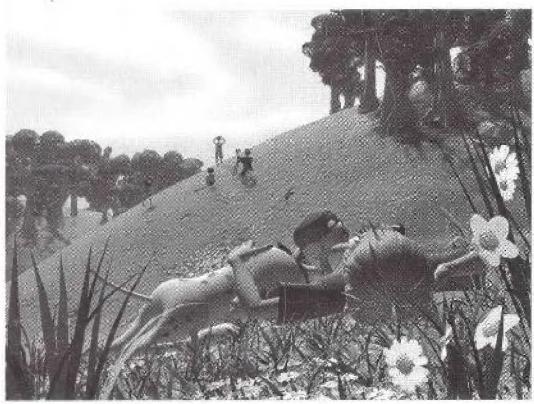
# Excalibur

Novinky, recenze, návody, hardware...



## Heart of Darkness

Lucas Arts: Profil firmy. Knight's of Xentar: Obrázky jen pro dospělé. Agent Mlíčňák: *Hint-book* návod. O dungeonech: Slovník předmětů a pojmu. Magic the Gathering: Ovládnou karty váš počítač?



Jubilejní číslo 50, které právě máte před sebou, zahajuje novou éru v pětileté historii časopisu Excalibur. Větší počet stran a kvalitní papír umožní přinášet Vám mnohem více informací včetně kvalitních obrázků z více částí her. V době, kdy začínají převažovat hry na CD si stále více hráčů zvyká pravidelně kupovat originální software, místo nepohodlného a nečestného pirátského kopírování. Zde také vyniká přednost našeho časopisu, kterou je jeho nezávislost. Nemyslím tím nějakou absolutní nezávislost, ale hry o kterých pišeme, ani žádné jiné hry neprodáváme a Excalibur není v žádném přímém ani nepřímém spojení s distributory her u nás ani v zahraničí. ■ V tomto čísle najdete řadu informací o nejnovějších hrách, na které se můžete těšit, zařadili jsme i recenze her, pro které jsme neměli v 32stránkovém Excaliburu takový prostor, jaký by si zasloužily. ■ U recenzi jsme zavedli opět nové hodnotící tabulky, které jsou tak komplexní, že je snad nebude potřeba delší dobu měnit. Úvodní tabulka je informační s úda-

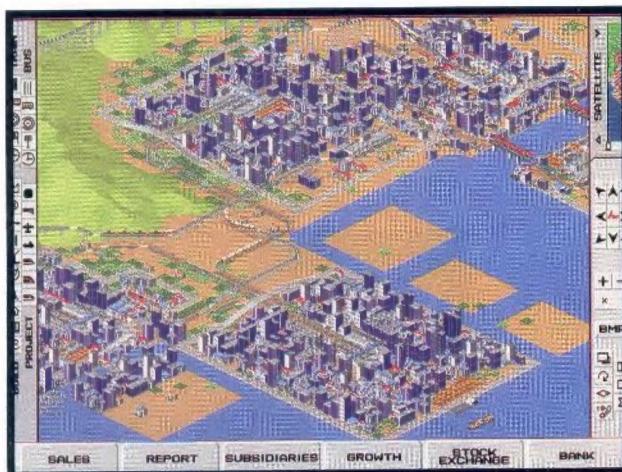
Již tři roky pracuje firma Amazing Studios na fantasticky vypadající hře Heart of Darkness (str. 12)

ji od výrobce, závěrečná tabulka přináší naše hodnocení. Největší číslo vyjadřuje celkovou hratelnost a zábavu a vztahuje se k danému typu hry a dané platformě. ■ Z dalších rubrik bych Vás chtěl upozornit na rubriku hardware, ve které tentokrát přinášíme naše první dojmy z virtuální reality. V testech se věnujeme kvalitě hardwarových výrobků především z hlediska přenosu pro počítačového hráče. Je jasné, že pro kvalitní nové hry je potřeba výkonný počítač PC Pentium nebo Macintosh (víte, že Windows 95=Macintosh '89?), či high-end konzoly. Dosud rozšířené PC 486 a Amiga začínají pomalu dosluhovat... ■ CD příloha je nyní určena pro všechny naše předplatitele. Obsahuje ukázky nejnovějších her a je tak interaktivní a přehledná, že nevyžaduje žádné další pomocné informace v časopise. Od tohoto čísla si můžete předplatit Excalibur i bez CD za 75 Kč, nebo s CD za 100 Kč. ■ Excalibur je časopis českého vydavatele a v češtině, ale v kvalitě zahraničních časopisů, které stojí 200 - 300 Kč. Je možné, že se cena Excaliburu v budoucnu ještě zvýší. Předplatiteli se však budeme snažit vždy zvýhodnit a cenu zpětně nezvyšovat. Podrobné informace o předplatném jsou uvedeny na poslední straně. —Přemysl Twrdý



### 34 Crusader: No Remorse

PC-CD akční adventure sci-fi



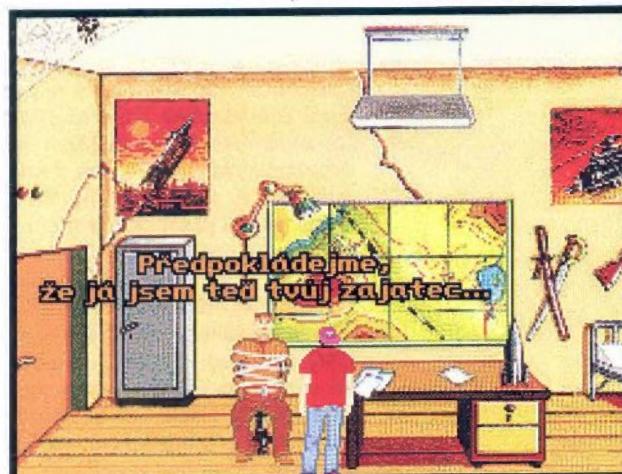
### 86 A4 Networks

PC-CD obchodní strategie



### 94 Knights of Xentar

PC historicko-erotická RPG



### 134 Agent Miličnák

PC adventure *hint-book*



**Na titulní straně:**  
prapodivná stvoření  
jménem AMIGO AMIGO ze  
hry Heart of Darkness.  
Když bude nejednou viset  
Andyho život na vlásku, tak  
ho vždy spolehlivě  
zachrání.  
(více na str. 12)

Prestože má Excalibur  
tolik stran, nevešly se  
nám do něj všechny in-  
formace, takže jsme byli  
nučeni několik článků  
přesunout do dalšího  
čísla. Jedná se o rozho-  
vor na ECTS s vedou-  
cím projektu TFX:  
EF2000, srovnání NEED  
FOR SPEED pro 3DO  
a PC, zdrcující recenzi  
na Lords of Midnight, re-  
portáž z hackerského  
konsorcia v Cannes,  
rubriku Tipy a triky  
a Přehled všech článků  
z Excaliburu 1 - 50.  
U nich a s řadou nových  
recenzí se s Vámi těší-  
me nashledanou  
v Excaliburu 51.

## IMPRESSUM

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.  
**Vydavatel:** Martin Ludvík.  
**Ředitel:** Přemysl Twrdý.  
**Redakce:** Josef Vaněček (LEE), Karel Taufman  
(KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský  
(Genagen), Svatopluk Švec (WotaNa), Jakub  
Šlemr (Muddok), Tomáš Jungwirth (Toker),  
Karel Florian (Roger T.), Michal Fránek  
(Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan  
Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan  
Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapo),  
Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvíčka (Leif),  
Mongolson)  
**Inzerce:** Klára Dosoudilová.  
**Administrativá:** Petra Vaněčková  
**Grafika a DTP:** topodesign  
**Osvit:** Didot s.r.o., **Tisk:** Aleko s.r.o.  
**Roční předplatné:**  
12 x 75 = 900 Kč, doporučené 1140 Kč.  
Předplatné včetně CD:  
12 x 100 = 1200 Kč, doporučené 1440 Kč.  
Částku pošlete složenkou typu C na adresu:  
PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.  
Nezapomeňte číslu vyplnit svou adresu!  
**Adresa redakce:**  
PCP, Excalibur, 111 21 Praha 1.  
Podávání novinových zásilek povoleno Ředitel-  
stvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze  
dne 25. 7. 1994. Podávanie nov. zás. povolené  
RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j.  
365/94 a RPP-Ba č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5.  
1995. MK ČR 5204, MIC 47129.

## RUBRIKY

- 3 úvodník**
- 4 obsah, tiráž**
- 6 autori Excaliburu**
- 7 dopisy čtenářů**

## REPORTÁŽ

- 8 ECTS podzim '95**

## PROFIL

- 44 Lucas Arts**

## HARDWARE

- 113 První dojmy:**

Virtuální příběh  
Tomáš Jirák



- 115 Test:** Multikit  
MediaVision souprava  
pro multimediální  
rozšíření vašeho PC

## V PŘÍPRAVĚ

- 27 BrainDead 13**  
PC-CD adventure
- 28 Comanche Mac**  
MAC-CD simulátor  
virtuálnímu
- 16 Confirmed Kill**  
PC letecký simulátor
- 17 Dig, The**  
PC-CD sci-fi  
adventure
- 20 EF 2000**  
PC-CD letecký  
simulátor
- 12 Heart of Darkness**  
PC-CD arcade
- 22 Machines, The**  
PC-CD akční
- 23 Magic: The Gathering**  
PC-CD strategie,  
fantasy
- 26 Settlers II, The**  
PC-CD obchodní  
strategie
- 24 Warcraft II**  
PC-CD strategie
- 28 Wing Commander IV**  
PC-CD sci-fi simulátor
- 29 Z**  
PC akční strategie

## PRVNÍ DOJMY

- 32 Albion**  
PC-CD dungeon
- 34 Crusader: No Remorse**  
PC-CD akční  
adventure sci-fi
- 42 F1 Grand Prix II**  
PC-CD simulátor F1
- 36 Fade to Black**  
PC-CD akční sci-fi
- 38 Werewolf vs. Comanche**  
PC-CD simulátor  
virtuálnímu
- 40 Worms**  
PC-CD variace na  
skorče
- 86 A4 Networks**  
PC-CD obchodní  
strategie
- 92 Center Court**  
Amiga 1200 tenis
- 102 Dawn Patrol**  
PC-CD válečný  
letecký simulátor
- 74 Dungeon Master II**  
PC-CD dungeon
- 104 Flight Simulator**  
PC-CD letecký  
simulátor
- 108 Gex**  
3DO arcade
- 83 High Sea Trader**  
Amiga 1200  
historická strategie
- 110 King's Quest 1 klasika:**  
PC adventure
- 94 Knights of Xentar**  
PC historicko-erotická  
RPG
- 106 Marco Polo**  
PC-CD obchodní  
strategie
- 56 Mechwarrior**  
PC-CD akční  
simulátor
- 60 Mise Quadam**  
PC adventure
- 90 Pinball Illusions**  
PC-CD fliper
- 62 Primal Rage**  
PC-CD bojová
- 70 Prisoner of Ice**  
PC-CD horror  
adventure
- 66 Virocop**  
Amiga 1200 střílečka
- 50 Woodruff**  
WIN-CD adventure

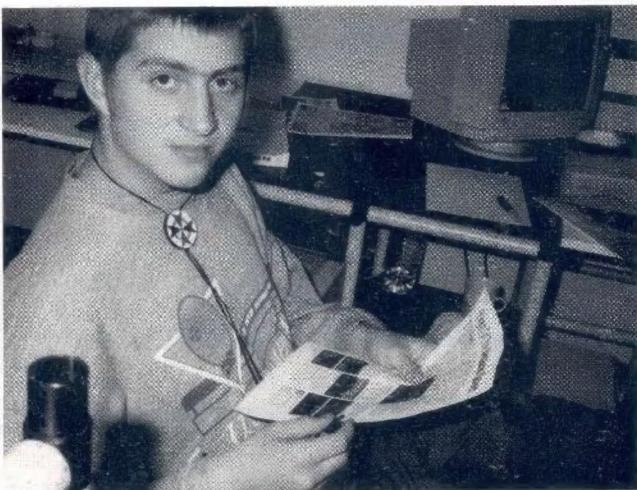
## NÁVODY

- 130 1944 Across the Rhine**  
PC-CD Vladimír  
Ponechal
- 134 Agent Mličnák**  
PC Karel Taufman
- 128 Brutal: Paws of Fury**  
Amiga 500 Josef  
Komárek
- 143 Flight of the Amazon Queen**  
PC-CD Robert Havlík,  
Pavel Jirák
- 140 Prisoner of Ice**  
PC-CD Tomáš Smolík

## TIPY

- 77 O dungeonech**  
Jan Mrkvíčka připravil  
pro všechny hráče  
dungeonů praktický  
slovniček pojmu

# autoři Excaliburu

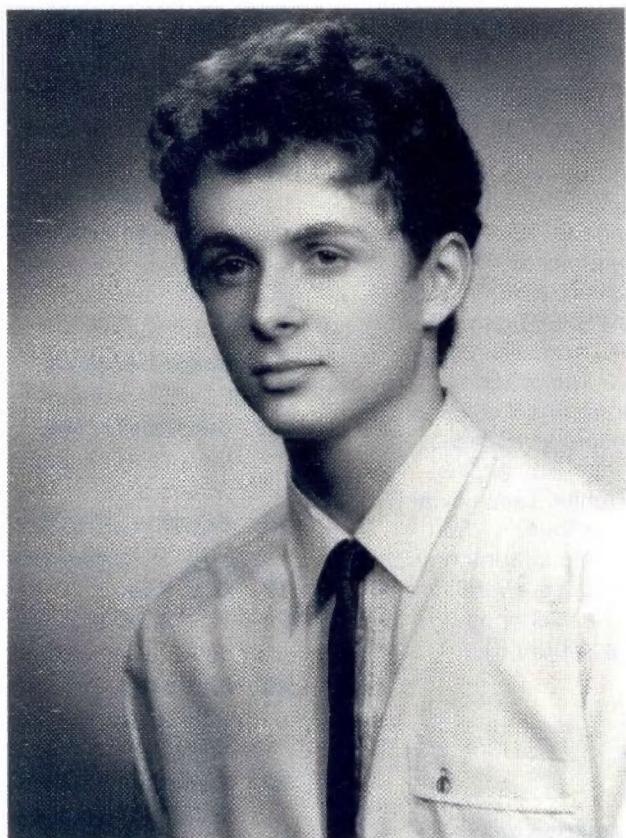


## Muddok Jakub Šlemr

Jsem neobýčejně líný, mezi mé největší záliby patří čtení knih (J.R.R.Tolkien, poslouchání hudby (Velvet Underground, Led Zeppelin). Hraji nejraději strategie a simulátory, Magic: The Gathering, AD & D, jsem odpůrce rasismu a fašismu. Když nehráji, tak se koupu, chodím na koncerty (převážně českých skupin), občas chodím do kina (Takoví normální zabijáci). Mou recenzi na *Dawn Patrol* si můžete přečíst na straně 102.

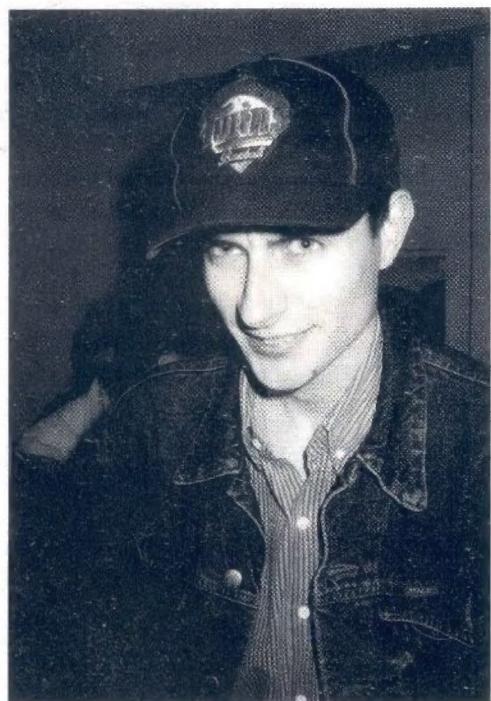
## KaT Karel Taufman

bydlí v Hradci Králové, je mu 24 let, ale vypadá stále skoro jako na maturitní fotografii, kterou nám do této rubriky poslal. Všichni dobře znáte z minulých Excaliburů jeho *Kaleidoskopy*. Velmi kladný ohlas měl také článek *Násilí ve hrách*. Pro toto číslo KaT připravil profil firmy LucasArts (str. 44), recenzi *Knights of Xentar* (94), klasiku *King's Quest 1* (110). Naprostou novinkou je návod na *Agenta Mlíčňáka*, zpracovaný formou *hint booku* (134).



## Lewis Tomáš Smolík

Mám Amigu, ale hodně hraji i na konzolích. Především nesnáším nudu. Když se nudím, tak jdu do kina. Nebo se jdu někam s kámošema pobavit. Takže pokud se bude pohybovat v nočních pátečních či sobotních hodinách v okolí mého bydliště, nemůžete mě minout. Pokud jsem doma, čtu, mám rád Crichtona a Forsytha, nebo poslouchám hudbu, především filmovou, mým favoritem je John Williamse. A pokud nic z toho nezabírá, tak jdu do školy, ale to už musí být hafo nuda. V tomto čísle bych vám doporučil hru *Crusader: No Remorse* (str. 34), zatím to je jen první dojem, ale až bude plná hra, tak se asi zblázním a řekl bych, že nebudu sám.



# dopisy redakci

Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

**O**d tohoto čísla se pokusíme o nový a nekonfliktní vztah ke konkurenci. To hlavně znamená, že přestaneme otiskovat Vaše dopisy, ve kterých nám píšete o nedostatcích ostatních herních časopisů (Příklad: Časopis XXX je strašný, jeho autor X.Y. píše úplně neschopně atd.). Jedině, pokud už jiném časopise napišou něco o Excaliburu, vyjádříme se, ale jen o Excaliburu. Pište nám raději názory na Excaliburu, co se Vám líbí a co máme ještě vylepšit. Zajímá nás Váš názor na novou grafickou úpravu, tabulky atd. Napište nám taky o svých zálibách, co děláte, když zrovna nehrájete hry.

## NEZVYKLA CENA

Píši Vám už asi počtvrté a ještě jste mě ani jednou neotiskli. Snad teď. Nápad s měsíčníkem se mi líbí, ale cena se mi nelíbí, ale přesto jsem už doplatil moje předplatné. Nemůžu bez Excaliburu žít. Předplatné jsem také zaplatil kvůli CD, i když nemám computer, ale co kdyby to vyšlo v bingu na TV Nova (a co takhle ránu palicí do hlavy?). Mám na Vás několik připomínek a požadavků: Uvítal bych nějaký ten stereogram 3D picture. Dále požaduji ve vašem časopise nějaké ty soutěže. A nebo něco vymyslete sami.

T.A.P.R.

Nové Město nad Metují

Určitě něco vymyslíme. A jedna soutěž, přípravovaná ve spolupráci s Excaliburem, nyní probíhá na radiu Bonton.

A k té ceně. Všimněte si počtu stran, obrázků, papíru. Výrobní cena pouhého tisku je tak vysoká, že je možné, že se prodejná cena ještě zvýší na 85 - 95 Kč. Proto jste udělal s předplatným za 75 Kč dobrou investici.

## TROCHA MATEMATIKY

Zajímalo by mě, kolik tomu Jiřímu z Českého Těšína, který psal dopis v Excaliburu 49, je

let (asi 5), že si neumí ani spočítat, že to bude o hodně výhodnější, než bylo. Nyní přivedu hru s čísly. Jestliže č. 49 o počtu stran 32 stálo 19,90 Kč, tak v průměru za jednu stranu zaplatil  $19,90 : 32 = 0,62$  Kč a nyní přijde matematické kouzlo, za stejný počet stran, který bude mít č. 50, tj. 148 by zaplatil 91,76. Koukněte se na Jiřího z Těšína, jestli ho neodevezl do nemocnice, mám takový pocit, že ho to položilo. Když vezmu v úvahu, že bude stát 75 Kč, tak to není žádná šílenost.

Jinak k samotnému časopisu zatím nic nemám, protože buď vlastně jako nový, tak nemá smysl dělat závěry o časopise, který ještě nedržím v ruce. Nejprve na tom, abyste to otiskli, ale kvůli marodovi byste měli.

MARTIN ALBRECHT

Mladá Boleslav

Výpočty berte, prosím, jen orientačně, kromě počtu stran je přece potřeba brát v úvahu i lepší kvalitu. Myslím si, že je v pořádku, že takový kvalitní časopis jako Excalibur stojí víc než oběd u MacDonalda.

## CD Z MOJÍ KAPSY?

Rád bych napsal několik poznámek k novému Excaliburu. Myslím, že je dobrý nápad, vydávat 148stránkový časopis. Chápu, že tam musí být i nějaké inzeráty, aby zase nebyl příliš drahy. Ostatně se alespoň dozvím, jaké je další snížení cen v oblasti harwaru, z důvodů konkurenčního boje.

Ale teď Vám povedu zásah rovnou do černého! Napřed na vysvětlenou - vlastním velkoobchod a tudíž je mi jedno, zda Váš Excalibur stojí 20 či 75 Kč, ale také jsem se (doufám) naučil obchodně přemýšlet. Takže: předplatitelům na 1 rok dáváte CD zdarma. Nejspíše pro rychlé nabytí velkého kapitálu. Fajn, to beru. Ale - buďto je cena Excaliburu tak vysoká, že si můžete dovolit rozdávat CD zdarma a nebo není a to znamená, že se situace bude zlepšovat.

Co se týká obsahu, zdá se mi situace lepší, snad jen podbarvení stránek pastelovými bar-

vami by nebylo na škodu. A stejně tak je to i s podpisy. Já přeci nechci v časopise číst o tom, jak jsem dobrý, že jsem se podepsal svým jménem. Rád čtu za článkem jména jako Lewis, WotaN, či zvíře Joe. Prostě to k tomuto typu časopisu jde a snad i proto je zajímavý.

To, co jsem zde napsal, ať otisknete nebo ne, za chvíli dojde stejně každému, kdo nemá CD-ROM. Myslím, že Vám ve Vašem i našem zájmu radím dobře. A pevně doufám, že tento kopanec v brzké době vyřídíte tak, jako tu nedávnou strašnou úpravu Excaliburu.

Zatím čau, možná Vám zase někdy napišu nějakou kritiku (chvílit Vás může maminka a počet prodaných výtisků) Ostatně, jak byste chtěli být nejlepší, kdybyste ignorovali naše názory?

MARTIN B, 25 LET.

*CD pro předplatitele jsme nabízeli opravdu zdarma. Vedlo nás k tomu hlavně to, abychom získali nové předplatitele, i když zatím časopis v novém provedení neviděli. CD budou tedy naším poděkováním za důvěru, kterou nám projevili ti, kdo si nový Excalibur v příběhu srpna a září předplatili. Věřím, že dlouhodobě se nám to vyplatí. Tato akce však již skončila a od tohoto čísla je předplatné bez CD. A kdo chce CD, může si připlatit 25 Kč, což je výrobní cena CD. Informace o předplatném jsou na poslední straně. –pt*

## PŮJDE NA DRAČKU

Název Excalibur má v sobě cosi myticky či záhadného a pokud se spojí s dobrou obálkou časopisu, musí se prodávat jak nic. Takové číslo 45 je toho naprostým opakem. Stejně tak obrázky na obálkách několika posledních čísel podle mne (a nejen podle mne) neodpovídají hernímu časopisu. Excalibur 48 je snad příslušně, že se situace bude zlepšovat.

Co se týká obsahu, zdá se mi situace lepší, snad jen podbarvení stránek pastelovými bar-

vami by nebylo na škodu. A stejně tak je to i s podpisy. Já přeci nechci v časopise číst o tom, jak jsem dobrý, že jsem se podepsal svým jménem. Rád čtu za článkem jména jako Lewis, WotaN, či zvíře Joe. Prostě to k tomuto typu časopisu jde a snad i proto je zajímavý.

Co mne na dnešních hrách mrzí, je ústup hratelnosti. Ale to by bylo téma na celý dopis.

MARTIN „M.A.K“ KERDA

## NAPSALI O NÁS...

*Časopis AMIGA INSIDER, „není nezávislý, u nás v této oblasti dle našeho názoru totiž žádný nezávislý časopis mimo Excaliburu neexistuje, jak mnozí vydavatelé o tom svém tvrdí. AMIGA INSIDER je časopis závislý na hospodářském výsledku společnosti Local Infinity Computers s.r.o.“*

AMIGA INSIDER, ÚVODNÍK, ČÍSLO 1, ZÁŘÍ 1995, STRANA 3 VLEVO DOLE.

## VÝSLEDKY ANKETY

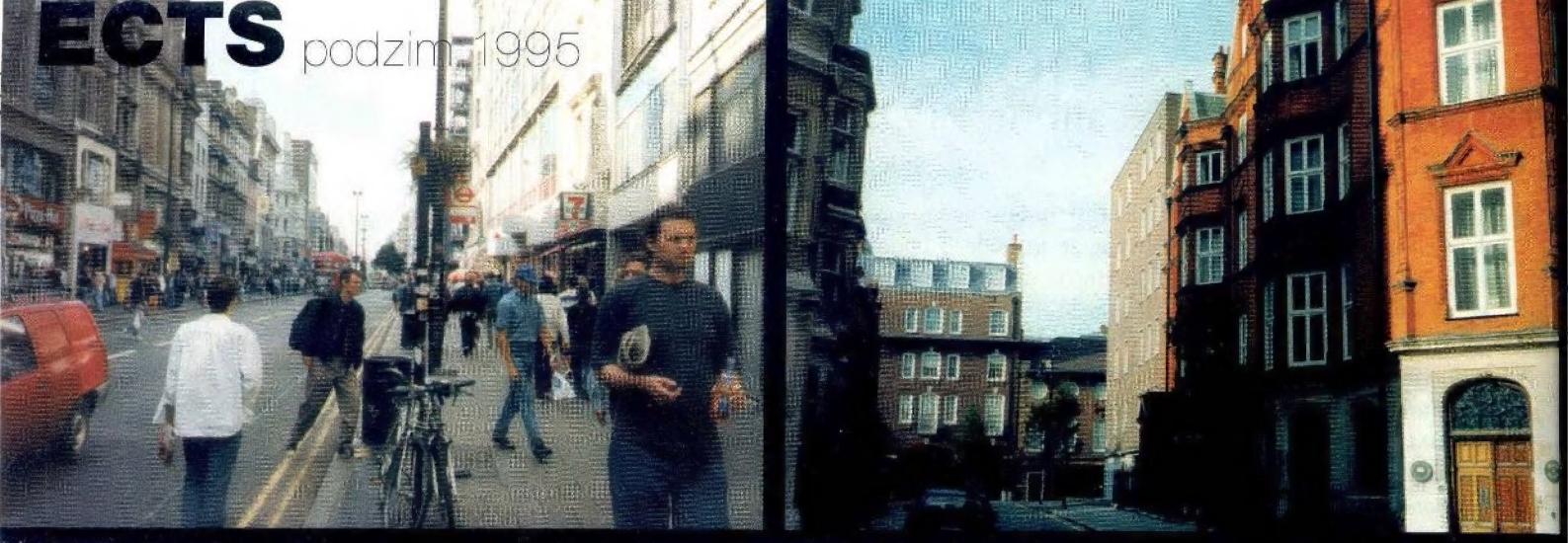
*Na Excalibur Show proběhla anketa. Tisíce odpovědních lístků se nám podařilo zpracovat až nyní a možná Vás bude zajímat, jak dopadla:*

*Věkové složení čtenářů:  
42,4 % nad 18 let, 38,3 % 15 - 17 let, 11,6 % do 14 let.*

*Používání počítače: 70 % PC, 16 % Amiga, 14 % ostatní. –pt*

## HLEDÁME NOVÉ AUTORY

*Vzhledem k tomu, že má nyní Excalibur více stran, rádi bychom rozšířili počet našich autorů. Pokud byste měl zájem s námi spolupracovat, zkuste nám poslat na ukázkou vlastní recenzi, návod, nebo jiný článek. Podmínkou je zaslání na disketě Macintosh (Script, Claris), nebo PC (pouze Latin2 Text602 s koncovkou \*.602). Napište také něco stručného o sobě.*



## Podzimní ECTS očima KaTa

Podzimní European Computer Trade Show 95 v Londýně byla obrovská a pro redaktora Excaliburu pekelně náročná záležitost. Dva dny před akcí jsem navíc chytíl v pravém, Londýnském sychravu nefalšovanou anglickou chřipku, která mne pak po celou výstavu přátelsky provázela. Jistě si představíte jaká to byla sranda usmívat se na Lindu z MicroProsu: „Whee hare frhom Hexhalibhur.“

Dojmů bylo prostě nad hlavu, ale zmíním se jen o těch nejsilnějších a to pouze z pařanského hlediska, ty ostatní by vás stejně nezajímaly.

Jako pravý fanatik přes LucasArts (to ostatně můžete vidět z mého profilu téhle firmy v tomto Excaliburu) jsem se vrátil do stánku Virginu s vyplazeným jazykem a s ohněm v očích jsem si prorazil cestu do

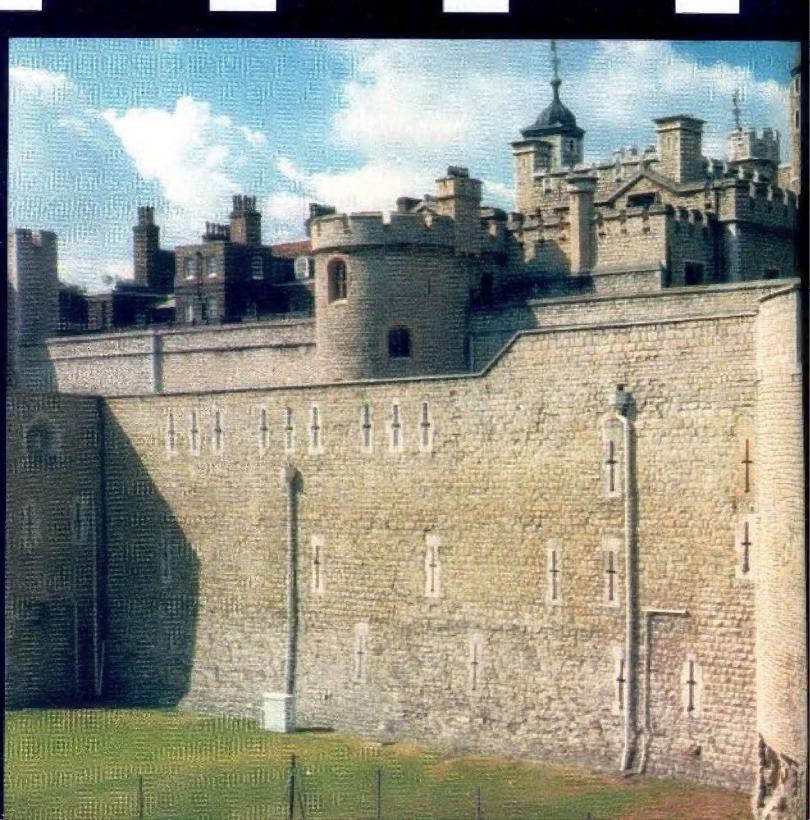
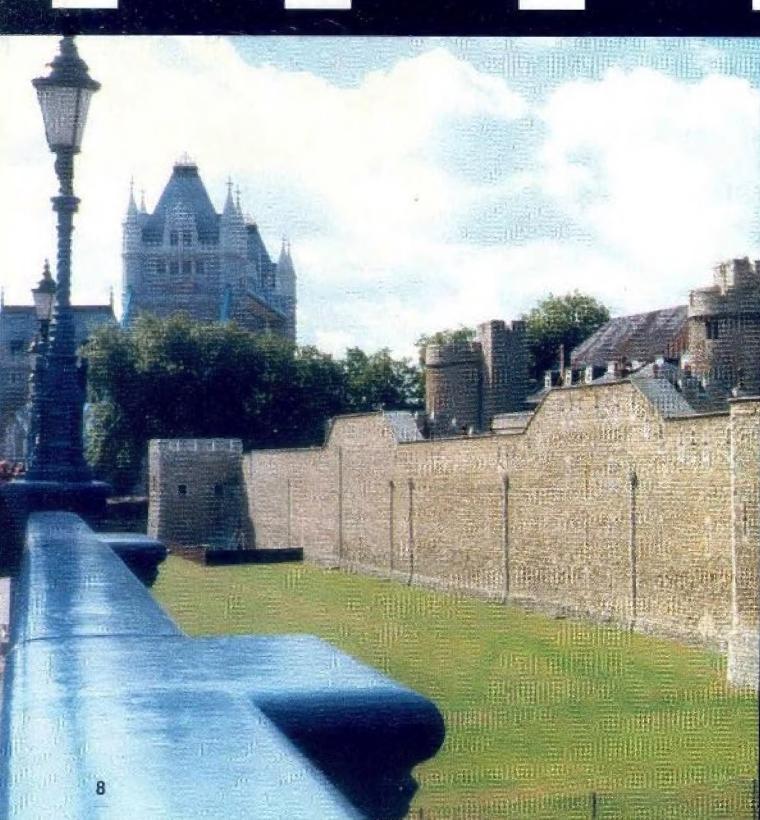
místnosti s malou cedulkou **The Dig, Rebel Assault II**. Nasadil jsem ten nejnebezpečnější výraz a tak mi šli všichni raději z cesty.

Obsadit jeden ze dvou počítačů s mega-očekávanou adventurou už byla otázka několika vteřin. A co následovalo? Eh. Nejprve jsem se podivil, do čeho jsem to před počítačem slápnul a později, když se i mně začalo dělat zle, jsem to identifikoval. Prátele, **Dig** vypadá hrozně. Odporně hranač VGA grafika, podivné animace a ty slibované sekvence od ILM - hrůza. Svou digitalizací připomínají ci- nematiky z **Rebel Assault I**. Ale nic není ztráceno, řekl jsem si a hned začal projíždět nasejené pozice hry. Co vám mám povídат. Celé to je tak podivné, že se mi chtělo břečet. Ačkoliv hra běžela na Pentiu, byly nahrávací doby neuvěřitelně dlouhé. Vzpomínám si, jak jsem spustil animaci s hezkou vodní příšerou a tohle následovalo: Detail 2 sekundy: příšera bere do tlamy želvu a zvedá ji.

Stříh. Tři sekundy černo. Velký celek 2 sekundy: příšera se potopí pod hladinu. Černo. Konec animace.

Ani interface **Diga** na mne nepůsobil příjemným dojmem. Místo to byl dokonce nechutný interaktivní film. Ale dost mých negativních pocitů. Ještě je tu něco, co může tuhle hru zachránit. Dobrý děj a dobré úkoly. Už teď jsem si mohl všimnout velmi (!) zajímavých puzzle, takže se snad propadák konat nebude.

Úplně první věci, která mne ale na výstavě zarazila, byl malinkatý stánek s nenápadným nápisem DreamWorks Interactive (ten kdo četl v Excaliburu kaleidoskopu, už ví o co jde, ten kdo je opomenul, má teď smůlu). Rychle jsem přistoupil blíže a odchytíl jednoho chlapíka od firmy. „Vy jste ti DreamWorks od Spielberga?“ ptám se s rozbušeným srdcem. „Jo,“ říká chlápek suverénně. „Spielberg, Katzenberg a Geffen?“ dostávám ze sebe na pokraji infark-





tu. „Jo,“ říká chlápek ještě suverénněji. „Rychle, co máte za hry?“ vysypu ze sebe. „Mňo, žádný,“ on na to. Trochu ublížen se na mně podívá a já si uvědomím, že jsem to trochu přehnal, takže to zkouším mírněji. „A jaký hry teda připravujete?“ „Nó, žádný. Zatím,“ říká chlápek a divá se někam šikmo nahoru. Nechápavě na něj koukám. Všimne si toho a vysvětluje: „My začnem fungovat až za tři - čtyři měsíce.“ Raději se usmívám a couvám pozpátku ven. Chlápka si raději držím na očích, jeden nikdy neví.

V současné době se v našich obchodech prodává, když to řeknu slušně, ne právě kvalitní (to bylo ale hodně slušné, co?), rádoby-strategic **Paranoia**, což dává tušit, že příznivci real-timových strategií jsou skutečně vyhladovělí a šáhnou po čemkoliv (nic ve zlém). Virginii se už brzo představí se svou dlouho očekávanou **Command and Conquer** od Westwoodu, ale moc se nětěšte. Celá hra je v hrabalatém VGA a podle toho co jsem vi-

děl, četl a zkoušel, se jedná skutečně jen o přepracovanou Dunu 2.

Pokud si trochu počkáte, měl by vás dostat trhák, který byl v době výstavy dokončený zhruba z devadesáti procent. Bitmap Brothers ho ukazovali ve stánku Warnerů a jmenuje se **Z.** „Uááááááá!!!!“ něco takového jste ještě neviděli! Mega cool, super extra reeeel time strategie. Když jsem to prvně užrel, zůstal jsem na ní civět necelých deset minut bez pohnutí. Takhle hra vás shodí z křesla. Plynule scrollující SVGA, dokonalé namluvení a hlavně - zdá se to být super hratelné. Znáte ten pocit, kdy něco uvidíte a okamžitě víte, že to je to pravé ořešchové? Někdy se vám to stane s holkou, někdy se sendvičem, mně se to stalo s počítacovou hrou. Už na první pohled vás uchvátí zvláštní vzezření, které spíš připomíná střílečku jakou byla Banshee. Letící rakety za sebou zanechávají kouřové stopy, explodující domy a skály se rozlévají přes celou obrazovku a když vy-

buchne tank, jeho tělo se vymrští rotujícím pohybem do obrazovky proti vám. „Bitméééé-ép!!!“ „Hip, hip, huraay!“ Absolutně se nemůžu dočkat. Já si snad ukoušu prsty, než to přijde do obchodů. (Snad jsem to nepřehnala). Na závěr malá hitparáda mýma subjektivníma očkama. Disclaimer: Názory v ní uvedené se nemusí shodovat s názorem zbytku redakce.

KATOVA HITPARÁDA ECTS

### Dobře vypadající hry:

1. „Z“
  2. Touché: Adventures of the Fifth Musketeer

Ne moc očekávané produkty podzimního ECTS, které by mohly jednomu urvat hráčské srdce, pokud budou takové, jaké asi budou:

- 1. The Dig
  - 2. Command and Conquer

-KaT



# Podzimní ECTS ušima Genagena

Kazdýho půl roku probíhá v Anglii mezinárodní výstava počítačových her ECTS. Protože ECTS je opravdu obrovská výstava, tak každý si z této výstavy odnesl něco trochu jiného. Někoho zaujala *KaTova chřípka*, jiného *Helenka od Twenty First Century* a všechny *press lunch*, který pořádala firma Virgin. Protože však Excalibur je časopis týkající se především počítačových her, budu se snažit držet tohoto tématu.

Abych se dostal ke tomu, co mě na ECTS nejvíce zaujalo (když ovšem pominu hostesky od Gameteku), musím začít trochu ze široka. V současné době považuji za špičku dungeonů staričké, ale přesto vynikající, *Wizardry VII: Crusaders of Dark Savant*. Existuje jen velmi málo her, jež se svojí kvalitou

přiblížily tomuto klenotu - jmennujme alespoň *Wizardry VI: Bane of Cosmic Forge*, *Realms of Arkania: Legend of Star Trail*. Po shlednutí hry *Alblon* od Blue Bytu a po dvouhodinovém rozhovoru s hlavním programátorem tohoto dungeonu jsem dospěl k závěru, že právě *Alblon* bude těmto perlám herní produkce zdatně sekundovat. K tomu ho předurčuje především rozsáhlá a komplikovaná zápletka, obrovský a propracovaný svět, ve kterém se celý příběh bude odehrávat, zpracování soubojů na kola (takže žádné real-timeové stupidity jako u *Dungeon Master II*) a nevidaná interakce s ostatními postavami a předměty.

Na druhé místo mého pomyslného žebříčku se umístila hra *Crusader: No Remorse* od Originu. Na první pohled slibuje perfektní grafickou podívanou s velmi kvalitním

příběhem. Jedná se o jakýsi mix, který atmosférou připomíná cyberpunkový epos *System Shock* a zpracováním *Ultimu VIII*.

Třetí místo jsem si nechal pro hříčku s názvem *Worms*. Tato nenápadná hra, která na první pohled připomíná křížence mezi slavnými *Lemmings* a u nás neméně slavnou sharewarovou hrou *Scorched Earth*, zaujme především díky obrovské hratelnosti při souboji dvou hráčů proti sobě. O úspěchu jsou přesvědčeni také autoři tohoto projektu, protože *Wormsové* se objeví prakticky na všech známých platformách.

Bolužel ne všechny předváděné produkty byly z mé strany provázené vlnou nadšení. A setkal jsem se i s hrami, jež provázelo velké zklamání. Největší šok mi uštědřila asi firma Westwood Studios svou vychvalovanou hrou *Command & Conquer*. Algoritmus, jakým počítač řídil své jednotky byl

Foto: Excalibur



stejně stupidní, jako v *Duně II*. Možná, že se někdo pozastaví nad haněním jedné z nejvychvalovanějších strategií u nás, ale ruku na srdece. Co je to za strategii, když k totálnímu vítězství nad protivníkem stačí postavit šest Sonic tanků, nepřátelská postavení zezadu objet a počítač se nezmůže na jakoukoliv obranu. To přece není strategie - to je spíše **stragedie**. A přesně podobný pocit jsem měl při hrani výše zmíněné hry *Command & Conquer*.

Soku mě neušetřila ani firma Bullfrog, která zde mimo jiné předváděla i *Magic Carpet II*. Tato hra je svému předchůdci podobná jako vejce vejci, takže jsem se nemohl ubránit pocitu, že Bullfrog narychlou ušil novější kabát staré hře s myšlenkou, že než na to hráči přijdou, bude v kasičce rachtat již několikatý miliónek (dolarů).

Na konec jsem si nechal hrůzný paskvil *Rebel Assault II*. I když jsem k počítači s touto hrou přistupoval velmi obezřetně, neb

i původní varianta tohoto interaktivního filmu mě zahrnula nespočetným množstvím frustrujících zážitků, přece jen jsem něco tak nezávadného a nehratelného nečekal.

Na ECTS se však nevystavovaly jen hry, ale některé firmy se snažily prezentovat i výukové programy či herní hardware. Protože mě výukové programy nikdy příliš nezajímaly tak se raději zmíním o hardwaru.

Za zmínu jistě stojí především **3D-Blaster**, který zde na tiskové konferenci prezentovala firma Creative Labs. *3D-Blaster* je pomocná karta do PC, která má na starosti všechny výpočty týkající se výpočtu třírozměrné scény. Protože má Creative Labs širokou podporu většiny velkých vývojářů her, můžeme snad doufat, že se *3D-Blaster* stane standardem.

Ostatních hardwarových doplňků bylo na ECTS bylo jako máku a kromě **virtuálního joysticku**, který jistě potěší všechny hráče simulátorů a s nímž se setkáme v brzké době

i na stránkách Excaliburu, nepřipravila žádná z firem v této oblasti nic extrovního.

Výstava skončila a tak nezbývá než čekat, až firmy splní všechno, co nám slíbily.

## GENAGENOVA HITPARÁDA ECTS

### Hity:

1. *Alblon*
2. *Crusader: No Remorse*
3. *Worms*

### Shity:

1. *Command & Conquer*
2. *Magic Carpet 2*
3. *Rebel Assault 2*

-Genagen

# Podzimní ECTS frňákem Lewise

Mimo spoustu her, o kterých se zmíním za chvíliku, bylo na výstavě i dost prostoru pro zajímavé kousky hardware. Zejména různé komponenty pro virtuální realitu (helmy, brýle, rukavice...) byly na každém rohu. Stejně tak stály za pozornost i virtuální joystick, 3D Blaster a další věci. Mezi další spíše obchodní zajímavosti patřilo spojení firmy Ocean s firmou Team17 či „pohlcení“ firmy Impressions firmou Sierra On-Line.

Nyní již k slibovaným gamesám. Začnu u herních gigantů, kteří upoutali naši pozornost jako první. Hned na začátku výstavy byl stánek firmy Microprose (resp. Spectrum Hobbyte), tak jsme ho samozřejmě hned obhlédli. Za pozornost stál například **editor**

k Transport Tycoonu či **UFO: The Apocalypse**, ale mě uchvátil druhý díl **Formula 1 - Grand Prix**, ale přejdu k dalšímu stánku, který jsem navštívili.

Ten patřil firmě Virgin Interactive Entertainment, tentokrát byl koncipován jako divadlo a také se bylo nač dívat. Naše oči nejprve spočinuly na hře **11th Hour** ovšem jen krátce, protože oproti **Sedmému hostovi** jsem příliš změn nezaznamenal. Pak se naše ruce připojaly k myším, které byly připojeny k počítačům s **Command & Conquer**. Z počátku jsme byli ohromeni, ale brzy jsme skoro znechuceně odešli, protože kostrbatá VGA grafika a samé střílení bez špetky strategie, to bylo dost velké zklamání. S větší nadějí jsme přešli k LucasArts, kde na nás čekal **The Dig** a **Rebel Assault II**. **The Dig** mě i přes svou VGA grafiku zaujal a dost se na něj těším, ale **Rebel Assault II** tak potěšující nebyl. Pod Virginem pracují

i hoši od Amazing Studios a z jejich **Heart of Darkness** jsem úplně pad. Sice se jednalo jen o video obsahující skvěle provedené intro a pak ukázky z neméně povedených hráčských částí, ale i tak jsem zalitoval, že nemohu mit alespoň tu videokazetu.

Rozveselení jsem nasel u Electronic Arts, kteří toho měli na ukázání opravdu dost. **Magic Carpet II** vypadal skvěle, ale rozdíl oproti prvnímu dílu byl především v jinak nadefinované klávesnici, jinak ale nabízí i mise v noci a samozřejmě nové potvory a kouzla. Daleko víc mě potěšila produkce Originu. Na úvod to byly dva interaktivní filmy v kombinaci s vesmírným simulátorem (nebo naopak?) **The Darkening** a **Wing Commander IV**, jejichž filmové části vypadaly velice dobře, skočka že neukázaly více záběru ze hry. Ale Origin měli v záloze ještě jednu tutovku (alespoň pro mě), která se jmenuje **Crusader: No Re-**



**morse.** Jedná se o skvělou 3D real-timovou strategickou akci v SVGA grafice a pohledu sítka shora, především se skvělou hráčností, prostě můj hit číslo jedna. Po tomto zájiku na mě hry od EA Sports **NHL'96**, **NBA'96**, **NFL'96**, **FIFA'96** či **PGA'96** udělaly dojem menší než by si asi ve skutečnosti zasloužily.

Další herní gigant, Sierra On-Line, nás příliš neohromil. **Phantasmagoria** je nechutně zvrácená, **3D pinball** je trhaný i na Pentiu a zajímavě vypadající **Caesar II** je od Impressions.

Ocean velkolepě propagoval podařený **EF:2000**, pokračování TFX, a **Worms** od Teamu 17, kteří nabízí skvěle provedené a humorné animace a suprovou hráčnost.

Velkou část výstaviště zabíralo SONY se svou Playstation a protože u svých stánků měli zhruba 20 PSX na hrani, bylo tam stále plno. Já jsem se k některým z nich také probojoval a některé hry si zahrál. Přiznávám, že

po technické stránce jsou opravdu dokonalé a hráčností také nezaostávají, takže pokud to nebude jen mlátičky a závody aut, těžko je někdo překoná.

Firma US GOLD je především velkým distributorom, a proto si mohla dovolit svůj stánek přesunout do nedalekého hotelu Hilton a zbrat tam polovinu přízemí. Naši pozornost nejprve přitáhl, ale jen na chvíli, **Elder Scroll: Daggerfall**. Pak tu byla spousta doomovek, bohužel jen doomovek, protože nic převratného ani jedna nepřinášela. Takže nejvíc času jsme strávili u adventek **Touché: Adventures of the Fifth Musketeer** a **Riddle of Master Lu**. První z nich je pouze kreslená, druhá přináší digitalizovaně postavy na kresleném pozadí, ale obě dvě vypadají velice slibně.

Ale abych vás uchránil dalších infarktů, zminím jsem již o několika málo hrách, které mě zaujaly. Gremlini připravují skvěle provedený **Actua Soccer**. Chvíli jsem ho hrál a zjistil několik věcí, jednak že 3D postavičky hrá-

čů se velmi dobře pohybují a jednak, že je to příliš jednoduché nebo že jsem děsně dobré. Nejprve jsem hrál proti počítači a v prvních dvou minutách jsem vstřelil dva góly a Gena genoví jsem do poločasu vstřil gól pět.

Na závěr výstavy jsem zavítal k Blue Bytům, kteří mě potěšili a zarmoutili najednou. Rozradostnili mě obrázky a informacemi o **The Settlers II**, kteří vypadají parádně, ale neměli žádné hráčné démo a ještě k tomu je připravují jen na PC-CD.

## LEWISOVA HITPARÁDA ECTS

### Hity:

1. **Crusader: No Remorse**
2. **Formula One Grand Prix**
3. **Worms**

### Zklamání:

1. **Rebel Assault 2**
2. **Command & Conquer**

—Lewis

# v přípravě



Tomáš Smolík, Petr Chlumský, Miroslav Kopecký

## Heart of Darkness

v přípravě: PC-CD

typ: arcade

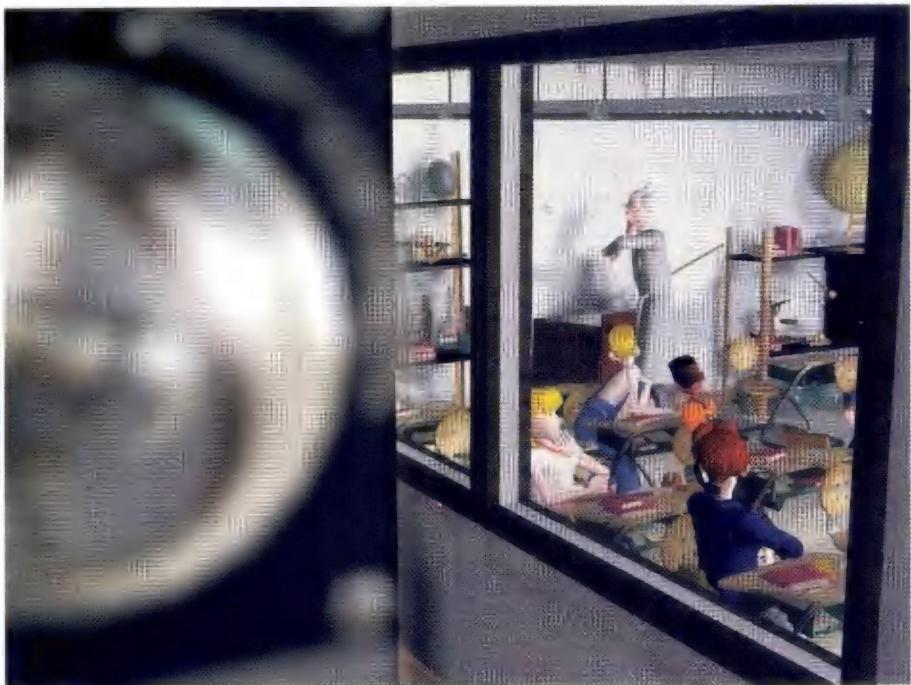
producent: Amazing Studios

distributor: VIE

datum vydání: říjen 1995



Poněkud nepříjemným se jeví tento učitel. Rozhodně bych nechtěl být jeho žákem. Bohužel neštěstí nechodí po horách ale po lidech, a tak musí Andy od tohoto učitele snášet mnoho nepříjemností.



Celý příběh začíná ve škole, kde se Andymu podařilo usnout a jeho učitel ho chce velmi přísně pokárat.



Naštěstí ale výkon trestu je přerušen zvonkem...

O tři roky již pracuje firma Amazing Studios na této fantasticky vypadající hře, ale až teprve nedávno odhalila první plody svého úsilí. Na ECTS jsem měl možnost se na vlastní oči přesvědčit, že *Heart of Darkness* je opravdu parádní grafická podívaná. Všechno je přitom ručně kresleno a animováno, žádná digitalizace. Postavička hlavního hrdiny má přes 1 400 animačních oken. I když vynechám skvělé mezianimace a mezidrama, stále zbyde dost neméně dobré vypadající hry.

Dobrodružství začíná, když chlapec vidí svého psa mizet do oblaku temna, tak se samozřejmě pustí za ním. Než zachrání svého psího kamaráda, bude se muset probít, proskákat a prošplhat rozmanitými úrovněmi. Projde lesem a podzemím, proplave podvodními levely a svou speciální elektropuškou pobije spousty démonů a dalších potvor. Čeká vás parádní podívaná, ale přesto nepůjde jen o interaktivní animovaný film, ale především o hru.

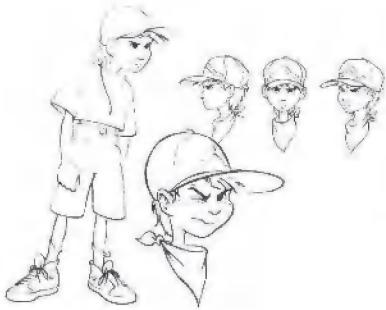
—Lewis, Genagen



... a Andy prchá domů klidným městečkem.



Cestou si ale ještě odskočí odpočinout od ruchu města do místního parku.



Takhle nějak vypadal hlavní protagonista někdy před třemi lety.



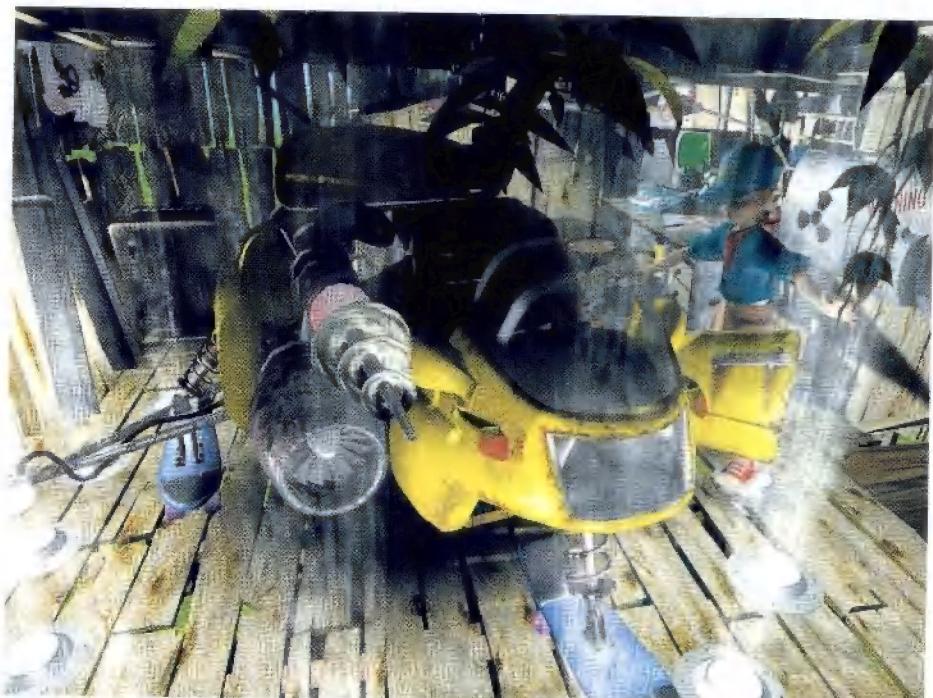
Toto je image hlavního zloducha celé hry. Tenhle zrovna unesl Andymu jeho pejska.

*Heart of Darkness* je velkolepá akční hopsáčko-střílečka ve skvělé grafice, jejíž distributorem je proslulé Virgin Interactive. Už samotné intro mi vyrazilo dech. Taková grafika se málokde vidí, celé prostředí je děláno v SVGA grafice a samotný hlavní hrdina je skvěle animován do nejmenších detailů. Hodně si autoři nechali záležet i na hudbě, která by se dala poslouchat snad i na PC speakeru (kdyby tam ovšem byl ve výběru). Autor této výjimečné hudby je Bruce Broughton.

Tato hra by měla chodit plynule a svižně i na 486/33 s 4 MB RAM, pokud by bylo možné, tak i rychlejší CD-ROM, u kamaráda na double speedu na DX2/80 se hra občas zasekávala. Na závěr stačí jen dodat, že *Heart of Darkness* bude jistě skvělou akční megapárbou, která se zapíše do kroniky nejlepších her nejen Amazing Studios, ale i do kroniky nejlepších her vůbec (to ovšem není stoprocentní, jelikož nemáme k dispozici plnou verzi). Teprve v ostré verzi se poznají opravdové kvality této hry. —KEVIN



Odpolední siesta je náhle přerušena temným vírem, který odnese Whiskyho neznámo kam.



Andy ale nenechá svého nejlepšího přítele ve štychu, a tak nasedá do lodě vlastní konstrukce, aby svého přítele zachránil.



Po tvrdém přistání již začíná vlastní nebezpečná pouť Andyho. I když se to nezdá, tak na této strastiplné cestě se Andy seznámí s novým přítelem.



Většina backgroundů byla nejprve vytvořena pomocí 3D modelovacího programu a poté klasicky upravena do výsledné podoby.



Postavička Andyho oplývá opravdu nepřeberným množstvím animací, takže se může bez obav pustit do jakékoliv akce, jež vás právě napadne.



# v přípravě



## Confirmed Kill

Svatopluk Švec

Domark Software se spojil s týmem *Interactive Creations* a vytvořil letecký simulátor, který posouvá laťku letecké simulace zase o trochu dál. Je to dáno tím, že nejde o hru jednoho hráče proti počítači nebo dvou hráčů, ale rovnou o hru v podstatě libovolného počtu hráčů proti sobě. To je zabezpečeno napojením herního systému na síť *Internet*, která tak umožní zasednout do kokpitů letadel lidem z různých konců světa a připravit jim tak skvělou zábavu. Co se týče detailů, hru bude moct provozovat max. 500 hráčů současně, bude rozdělena do několika zón podle toho, jak se hráč cítí - od pilotní školy, *dogfightsy* „pro nováčky“, až po „nebezpečné zóny“, kde už půjde o život. Ve hře jsou použity algoritmy pro balistiku a modelování poškození, takže pokud dostanete zásah do nádrže ve křídle, bude skutečně hořet křídlo, a ne jako dřívě, kdy vám v tomto momentě začaly nad hlavou poletovat černá kolečka nebo kosočtverečky. K dispozici budou samozřejmě i historické scénáře, vytvořené s pomocí válečných veteránů. Takže zalétat si například proti lidem z Německa, a to jakoby náhodou ve schématu *Bitva o Anglii*, by asi nemělo chybou, že. Doufám jen, že se časem povede tento hru nebo hru podobného typu zprovoznit i v naší republice. Zatím je samozřejmě dostupná spíše hráčům v USA a v Anglii, hlavně pro rychlost sítě, která je hlavním předpokladem, pak pro finance, které do věci hráč bude muset vložit. Důležité je, že se první vlaštovka už objevila a návdavkem vám proto nabízím pár obrázků ze hry. —WotaN



Zero už má dost.



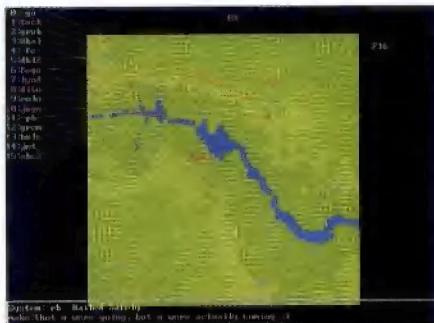
Lightning na tom není moc dobré, pilot Me-109 už ho dostává do zaměřovače.



Dvě P51 doprovázejí Lightning



Tým *Interactive Creations*



Na mapě bojiště je vidět aktuální pozice všech pilotů.



Role se vyměnily.



Colorado chrání svého sestřeleného kamaráda.

# The Dig

Karel Taufman

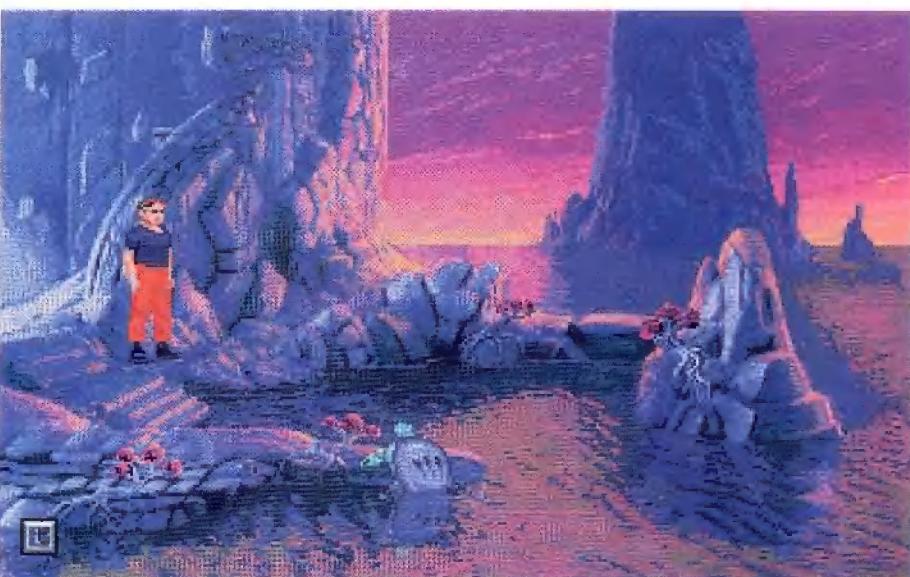
*The Dig* je zcela stoprocentně nejočekávanější adventurou nadcházejících vánoc a dost možná i celého roku 1995. Hotový měl být už někdy před čtyřmi roky a tak se možná jedná i o nejodkládanější hru všech dob (i když o tento titul asi LucasArts moc nestojí). Práce na projektu byly doslova takovým malým prokletím. Tvůrčí tým nezůstal po dobu produkce hry stejný, ale jak byli lidé čím dál tím více frustrovaní, odcházeli a na jejich místo přicházely nové tváře. Jen na postu vedoucího projektu (*Project Leader*) se vyměnili tři lidé.



výhodou, jak sám říká, byl fakt, že přišel k Digu tak pozdě. Zatímco všichni okolo už byli unavení a otráveni, Sean se pro téma nadchl a snažil se své nadšení přenést i na druhé. „Byla to ale pěkná fuška,“ komentuje to Sean.

Není divu. Práce na projektu se táhly celých pět let! Za tu dobu se v médiích objevila taková snůška lží a polopráv, že ani někteří pracovníci LucasArts nevěděli, čemu věřit a čemu ne. Když došlo ke skutečné krizi v kreativním týmu, uchýlili se šéfové dokonce k takovému kroku, že si uvnitř společnosti *Diga* přejmenovali. Jeden čas mu říkali „*Project X*.“ „Snažili jsme se vzbudit v nás samotných dojem, že se jedná o úplně novou hru,“ říká Randy Komisar (který v tu dobu presidentoval LucasArts - více viz profil LucasArts).

*The Dig* je první hrou, na kterou se LucasArts podařilo přilákat jejich kolegy z ILM (Industrial Light and Magic). ILM zprvu neprojevovalo o svou menší příbuznou příliš velký zájem. LucasArts byly dlouhou dobu ve firmě považováni za „takové kluky co si pořád jen hrajou“. Situace se začala měnit k lepšímu, když LucasArts v roce 1993 vydali svou první CD ONLY hru - *Rebel Assault*. Hoši od ILM si konečně povídali jejich dovednosti a možnosti a obě divize spolu začaly častěji a častěji komunikovat. Na Digu se jejich sily konečně spojily a ILM tak vytvořila některé šílené animované scény (například let kosmonautů do jiné části galaxie), které ve hře uvidíme. Jedná se jak o plošné 2D animace, tak o renderované 3D objekty. Nechte se překvapit!



Prvním vedoucím byl Brian Moriarty. Brian měl už dříve potíže s dokončováním projektů pro LucasArts, a tak raději utekl k Rocket Science, kde udělal *Loadstar*. Jeho místo zastoupil Dave Grossman. Dave se nad *Digem* zamyslel, prozkoumal ho ze všech stran a utekl aniž na hře něco podnikl.

Třetím a také posledním mužem v pořadí se stal Sean Clark, který v té době právě dokončil *Sam and Max Hit the Road*, což je pochopitelně úplně jiný druh hry. Pro Seana nebylo lehké přeorientovat se rychle na jiný žánr. Velká část designu hry a grafiky už byla hotová. Sean si vzal trochu času na rozmyšlenou a začal projekt studovat. Vydrželo mu to několik měsíců, které ale neprohláskal. Předlal celý projekt a znova nastartoval soukolí LucasArts. Jeho hlavní



práce odvedli LucasArts sami. Hlavní přínos ILM byl v jejich náhledu na výsledek těch kterých speciálních efektů.

„Naši hoši umí udělat většinu toho co ILM, někdy možná i lépe,“ říká Randy Komisar: „Lidi ILM ví ale přesně, jak bude ten či onen efekt přijat divákem - hráčem.“

Děj hry se začíná poněkud neoriginálně. Na Zemi se řítí meteorit a hrozící srážka může zničit velkou část života na planetě. Něco podobného jsme už viděli třeba ve filmu „Meteorit“, takže zatím skutečně vůbec nic originálního. NASA sestaví tříčlenný tým, který by měl meteorit zneškodnit. Jeho členy jsou - velitel commander Boston Low, veterán NASA, německý geolog Ludger Brink (to bude určitě záporná postava) a televizní reportérka Maggie Robins. NASA už asi zapomněla na Apollo 13 a chce jí tam mít kvůli publicitě.

Plán téhle trojky je jasný. Raketoplánem doletí k meteoritu, kde posádku vyloží. Trojice uloží na povrchu tělesa jaderné nálože, které po aktivaci změní směr letu tělesa a s trochou štěstí ho stabilizují na orbitu kolem Slunce. Tím dostane Země zároveň nový měsíc. Pod dohledem televizních kamér dojde k úspěšnému uložení náloží, ale v tu chvíli se nikomu z trojice nechce jen tak odletět a vydávají se na stručný geologický průzkum meteoritu.

Nejprve jen sbírají vzorky, ale už brzy se začnou objevovat podivné štoly a chodby, které prostě nemohou být dílem přírodních živlů. Na jedné zdi je dokonce podivná skládanka. Ve hře se objevuje první

*Indiana Jones and the Fate of the Atlantis* byla nejenom skvělou adventure, ale možná také největší a nejrozsáhlejší hrou tohoto žánru dosud. *The Dig* by měl být ještě větší. Kolik úmrtí v řadách pařanů to jenom způsobí?

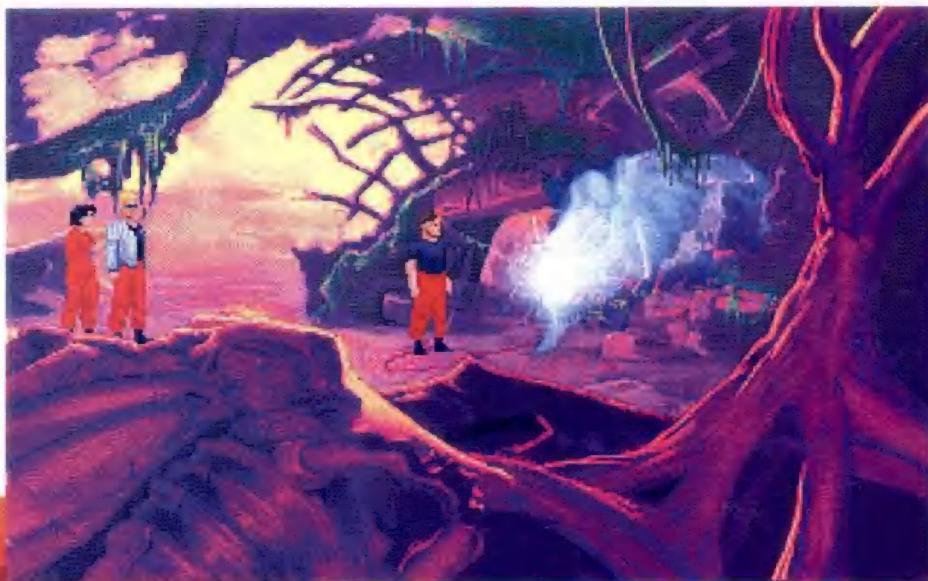


Zatím poslední adventurou od LucasArts je *Full Throttle*. Jeho jedinou zápornou stránkou je podle fanoušků jeho jednoduchost a tím i krátká hrací doba. Jak na něj asi naváže *Dig*?

puzzle ve hře. Když ho hráč složí, nevědomky odsoudí členy výpravy k těžkému osudu. Meteorit se najednou změní v obrovskou kosmickou lodě a vžuuuum - přeneše naše výzkumníky do odlehlého konce galaxie.

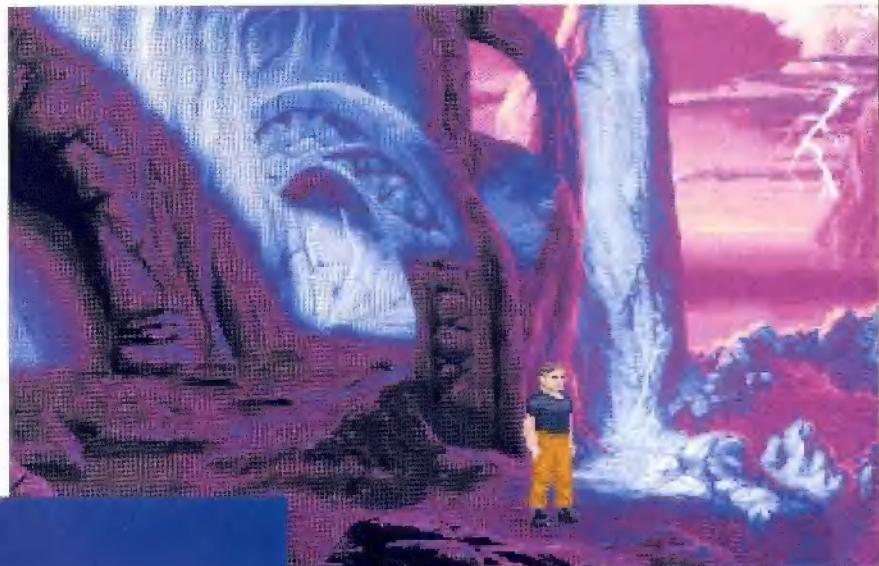
Kosmonauti se objeví na neznámém světě, který se zdá být v současné době neobydlený, ale který rozhodně nese stopy inteligentních bytostí. Prvním šokujícím zjištěním je fakt, že v atmosféře planety mohou lidé bez problému dýchat. Výzkumníci tedy odloží skafandry a na další pouť se vydávají bez nich. Zdá se být více než pravděpodobné, že sem všichni byli přeneseni úmyslně, že nešlo jen o nešťastnou náhodu, ale podstata toho všeho se ukáže až časem. Všude okolo je plno podivných přístrojů a nikde ani stopa po ukazateli se směrovou „Země“. S postupem času přijdou experti na to, že tento svět je ve skutečnosti obýván vyspělou civilizací, která nejenomže vytvořila všechny ty zvláštní stavby okolo, ale hlavně dosáhla nesmrtelnosti. Začnou se objevovat podivní duchové, kteří s lidmi komunikuji telepatií.

Všechno bláznovství kolem *Digu* vlastně začal Steven Spielberg. Když natáčel televizní science fiction seriál „The Amazing Stories“ (Neuvěřitelné příběhy), dostal se mu do rukou i scénář k *The Dig*. Stevenovi



se líbil, ale realizovat ho nemohl. *The Dig* by byl značně nákladný a *The Amazing Stories* stejně nebyly úspěšné a televizní stanice už další díl nechtěly. Protože scénář k TV pořadu je v průměru mnohem levnější, než scénář pro film, mohl si Steven dovolit udělat granta a nabídnout ho ke zpracování LucasArts, které vlastní jeho kamarád George Lucas (v létě spolu na plážích staví vlastní hrady z píska). Projekt se zalíbil a začalo se s produkcí. Já osobně se domnívám, že nikdo by dnes neodmítl projekt, ke kte-

rému je přimontováno jméno Stevena Spielberga a i když v té době ještě neměl ani Oscara, ani Jurský Park, znamenala jeho účast pro jakýkoliv projekt obrovskou reklamu. Je tedy značně pravděpodobné, že ze strany LucasArts to byla také vypočítavost, která je přiměla dát *Digu* do produkce. Když si vezmete, že se v něm plácali celkem pět let, dojde vám, že zase až tak moc kreativního nadšení ten scénář vzbudit nemohl. Bylo by nesporně zajímavé vi-



dět jeho původní verzi pro televizi a potrovnat ji se scénářem pro hru.

Když začali práce na *Digu*, Spielberg, ačkoliv se jich přímo neúčastnil, byl s LucasArts ve stálém kontaktu. Schvaloval jim změny v příběhu a grafiku. Měl dokonce poznámky k celému designu prostředí hry a LucasArts se mu hodně přizpůsobovali. Protože Steven má hrozně rád padající hvězdy, byla pro *Digu* vytvořena speciální rutina, která na pozadí oblohy občas nějakou tu padající hvězdu náhodně vygeneruje. Hlavní programátor hry Gary Brubacker sice ještě před časem pracoval přímo pro NASA, ale tohle bylo i pro něj trochu moc. Spielberg si také přál, aby planeta, na které se *Dig* hlavně odehrává, byla pořád jakoby v západu slunce. Spielberg také nechtěl žádný hi-tech vzhled ufonských přístrojů a tak se grafici inspirovali egyptskými ruinami.

Ačkoliv byl Spielberg vlastně otcem celého projektu, jeho jméno, které je pro The Dig prakticky požehnáním, se ve značné míře obrátilo proti jeho dítčku. Lidé od hry

začali očekávat tolik, že se marketingový tým LucasArts obával, že samotná hra už nikoho neuspokojuje. Začalo se tedy pracovat na strategii, jak tento boom zmírnit.

Ačkoliv se LucasArts nechluší žádnými význačnými herci v dabingu hry jako tomu bylo v případě *Full Throttle*, najmuli si na pomocné práce samé specialisty. Dialogy ve hře pomáhal Clarkovi psát Orson Scott Card. Tento spisovatel science fiction napsal kromě jiného „Speaker for the Dead“ a „Ender's Game“. Jeho knihy mu získaly jak ocenění Hugo, tak Nebulu. Právě Orsonovy kvality mají zaručit, že hráč bude v průběhu hry vnímat narůstající napětí mezi postavami, které jednak chtějí odhalit tajemství neznámého světa a jednak se chtějí vrátit na Zem. Je ale zvláštní, že ho LucasArts nenechali pracovat na literární podobě hry, která souběžně vyjde. Novelizaci vydá Warner Books a napiše ji Allan Dean Foster, jehož poslední knížka se překněně dlouho držela na NY Times žebříčku bestsellerů. Allan zatím pro LucasArts napsal „Sprinter of the Mind's Eye“, což je jedna z novel na téma Star Wars, kterých se v poslední době rodi jako hub po dešti.

Naděje vkládané do *Digu* jsou veliké. Svou rozlohou jistě nikoho nezklame, protože má být větší, než pověstný *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Už dnes je jasné, že první finální kopii hry dostane Steven Spielberg. Proč ne George Lucas? Takhle to je se všemi hrami od LucasArts. George má sice hry rád a dává jim budoucnost, ale Steven je hraje. Ze začátku byli pracovníci podpůrných linek LucasArts několikrát šokováni, když jim sám velký mistr telefonoval a ptal se, jak má to či ono nainstalovat, nebo jak se má dostat přes ty tři kostry na zdi. Ačkoliv my nebudeme první, snad se s *Digem* konečně setkáme už tyto vánoce. —KaT



**Designér *Digu*, Sean Clark přešel do týmu, který nad hrou pracoval těsně po tom, co dokončil megaadventuru *Sam and Max Hit the Road*. Přeorientovat se během několika týdnů na úplně jiný žánr dalo Clarkovi pořádnou práci. Jak ale sám připomíná, stejně mu v *Digu* sem tam ujel nějaký ten Samovský hlod.**



## EF2000

Jakub Šlemr



**N**eješte-li příznivci simulátorů, pak raději dál nečtěte. Na druhou stranu, pokud si rádi občas zalétejete, tedy neváhejte a čtěte dál. Očekává vás totiž pokračování legendárního *TFX*.

Dosud nikdy, v celé historii lidstva, nebylo využito tolik odtajněných vojenských informací k vytvoření superiorního leteckého simulátoru. Nikdy předtím nebylo možné, aby osm hráčů mohlo spolu hrát po síti v tak dokonalém počítačovém 3D prostředí. Nikdy v historii počítačových simulátorů (herních, nikoli vojenských) nebylo něco tak skvělého, tak autentickeho.

Tak to bychom měli nějaké to úvodní slovo z dílen Ocean Software a Digital Image Design. Do jaké míry je pravdivé, to nechť posoudí recenze. Nicméně o nějaký ten zážitek se s vámi mohu podělit hned.

Takže, jedná se o simulátor vojenského letadla *Eurofighter 2000 (EF-2000)*. EF-2000 je hlavní páteří letectva ES příštího století. Letoun v sobě skrývá taje nejmodernějších technologií mnoha států. Vyspělá avionika, stealth technologie, multifunkční stíhač příštího století.



Zpět do světa počítačů. Rok 1999. Opět komunistické Rusko se pokouší získat kontrolu nad Švédskem a Norskem, aby získalo strategické pozice k pochodu Evropou (Wacht am Rhein). Se Skandinávií pod Ruskou kontrolou by měli Německo, Francie a dokonce i Velká Británie nesmírně stíženou obranu, ježto Skandinávie by se stala ideálním místem pro letecké základny a raketová sila. Hra začíná na počátku války a vaším úkolem je jednoduše létat mise, jež jsou pro vás generovány. Kupodívku, nejste vsazen do role neohroženého Toma Cruise, abyste sami zachránili svobodu Evropy. Jste jen náhodným prvkem na miskách vah. Na druhou stranu, po každé misi se mění globální situace. Pokud třeba zničíte přehradu, vyřadíte tím z provozu elektrárnu a nedaleké základny se octnou bez proudu.

Co se technického zpracování týče, je vskutku na úrovni do té míry, do jaké je na úrovni váš hardware. Pokud vám po bytí neběhá hezké Pentium na sto nožičkách, nevím, nevím... Jinak je ovšem úroveň detailů naprostě fantastická. Mraky nejsou jen bílé kumuly, leč šedočerné nadýchané oblaky - záleží na meteorologické situaci. Zvuky vás rozhodně nezklamou. —Muždok

v přípravě: PC-CD

typ: simulátor

žánr: letadlo

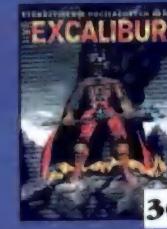
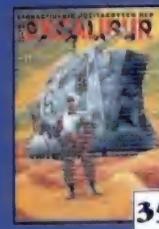
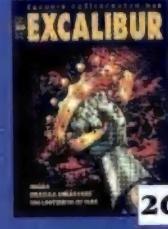
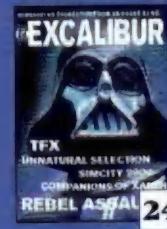
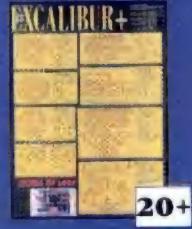
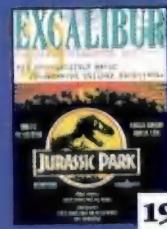
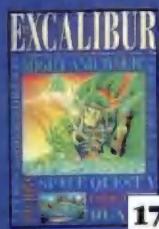
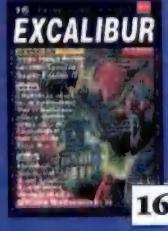
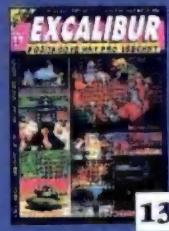
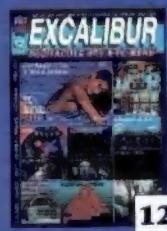
producent: Digital Image Design

vydavatel: Ocean

datum vydání: listopad 1995



# Máte všech 39 pohromadě?



Pokud Vám chybí některý Excalibur, můžete si jej objednat tak, že pošlete na adresu:

**PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**  
složenkou typu 'C' částku 30 Kč za každé zde uvedené starší číslo. Do Zprávy pro příjemce napište, která čísla objednáváte.

Čísla 1 - 10, 18+, 19+ jsou vyprodána.  
Od čísla 50 zasíláme časopis za cenu 100 Kč.  
Poštovné je již zahrnuto v ceně.

# The Machines

Vladimír

Ponechal

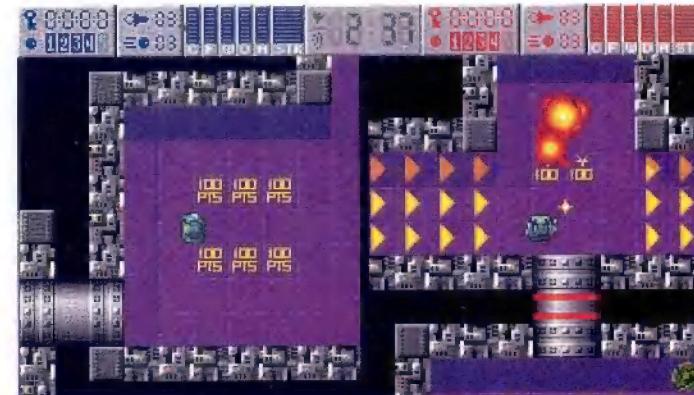
v přípravě: PC-CD, PC

typ: akční

počet hráčů: 2

vydavatel: Merit Studios

datum vydání: říjen 1995



Je tady hra, která by měla vyzvednout, zas a opět, černou budoucnost lidstva. Dodnes vzniklo mnoho her, které o tom pojednávají. A proto si vybereme zbraňový systém, optické zaměřování... Ne, raději ne, vezmu si laserové, to je finančně náročnější, ale zase na druhou stranu lepší. A teď přijdou na řadu zbraně. Kulomet je levnější, ale málo účinný. Vezmeme si raději dvacetimilimetrový rychlopalný kanón... ne to snad není pravda, už nemám peníze. Holt budu si je muset vydělat. Budu muset použít i levnější zbraně a doufat, že můj protivník nebude tak houževnatý...

Hra, ve které je nejpotebnější mít pod palcem co nejvíce zbraní, co největšího kalibru, nějaké výkonné systémy a být obložen kovem, který má toušku několika desítek centimetrů.

Ne, hra *The Machines* nevypadá, že by byla takováto. Spíše se jeví jako hra, na kterou budete potřebovat bezchybnou klávesnici, bezchybné reflexy, bezchybně dobrý den.

Začíná se v robotovi, který asi moc bezchybný nebude (už zase?). Budete s ním procházet řadou místností, ve kterých se budete muset asi pořádně zapotit. Nejlepší na tom všem je však fakt, že budete mít protivníka, který vám osobně znepříjemní život. To jest, že nějaký kamarád si zasedne s vámi za počítač, on bude mít levou stranu obrazovky a vy zase pravou a hra se na jednu rozjede a pořádně si zapaříte.

Grafika vypadá velmi zajímavě v rozlišení 320x200. Proto si budou moct tuto hru zahrát i majitelé těch méně výkonných počítačů. A zajímavý je fakt, že tato hra vyjde i na 3,5" disketách. Samozřejmě, že nemůžou chybět ani „monstrózní“ statické obrázky, které vypadají celkem slušně. –Vlapon



Pokud si to budete tak přát, můžete mít herní pole roztažené na celou obrazovku. Potom se samozřejmě změní i tabulka s informacemi nad herní obrazovkou.



Samozřejmě, že nemůže chybět ani vyzbrojování našich miláčků. Na obrázku můžete zpozorovat i takové detaily, jako jsou technické parametry.

Ve hře se podíváte do různých úrovní, které oplývají každá jinou grafikou. Za každého zničeného soupeře dostanete nějaké body.



Tento pán bude asi prodavačem a bude asi ode mne chtít zase nějaké peníze za zboží. Ach já, tomu se říká život.



Technika dosáhla nevidaných dimenzií a roboti mají na svých ocelových pláštích zavěšeny různé druhy zbraní.



Kolem letají kulky, rakety a jiné nesmysly, které létají zatraceně blízko. Kdo bude šikovnější, ten vyhrává.



v přípravě: PC-CD

minimum: PC 486 SX,

4 MB RAM, SVGA

typ: strategie, karty

žánr: fantasy

vydavatel: Microprose

datum vydání: leden 1996

# Magic - The Gathering

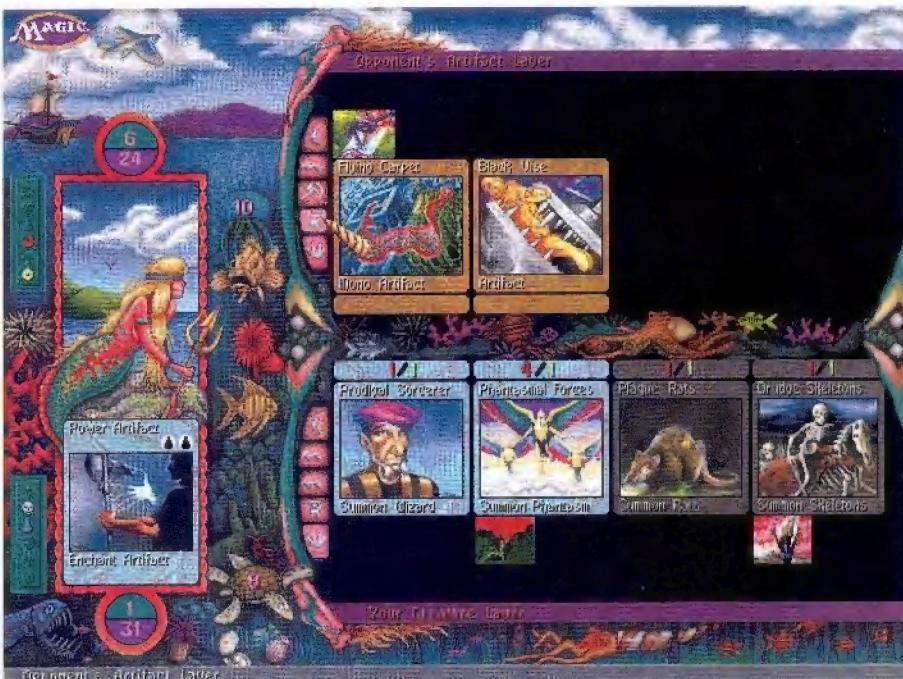
Michal Franěk

Karty, karty, karty samé karty. Od Microprose však přichází konverze fantasy karet *Magic the Gathering*. Šílenství, které postihlo hráče této karetní hry, se pomalu přenesе i na hráče počítačové.

V srpnu roku 1993 vypustila firma Wizards of the Coast první „sběratelsko-herní“ karetní hru, *Magic - The Gathering*.

Asi o dva roky později se firma Microprose, která v obrovské populáritě „medžiku“ spatřila slušný peníz, rozhodla vydat tuto hru na PC, a protože už nebylo co zlepšovat, ponechala ji téměř nepozměněnou.

Ve hře tedy stále zastáváte roli kouzelníka, který se „nevejde“ do jedné země s jinými kouzelníky, a pomocí nestvůr a kouzel se je ze země snaží vyhnat. Microprose se pyšní tím, že



zachovala originální ilustrace, což je sice pravda, ale u karet, které mají normálně více obrázků, nechala jen jeden z nich. S protivníky, jejichž intelligence je „prý“ revoluční, můžete nejen bojovat, ale i měnit karty, můžete si ale sestavit i hrací balíček ze všech karet, které byly zatím vydány. CD obsahuje základní edici (*Revised*), a čtyři rozšiřující edice (*Arabian Nights*, *Antiquities*, *Legends*

a *The Dark*). Autoři slibují rozšiřující CD s *Fallen Empires* a *Ice Age*.

Hře *Magic The Gathering* propadlo tisíce lidí. Uvidíme jak dopadne její počítačová sestřička, ale až v lednu.

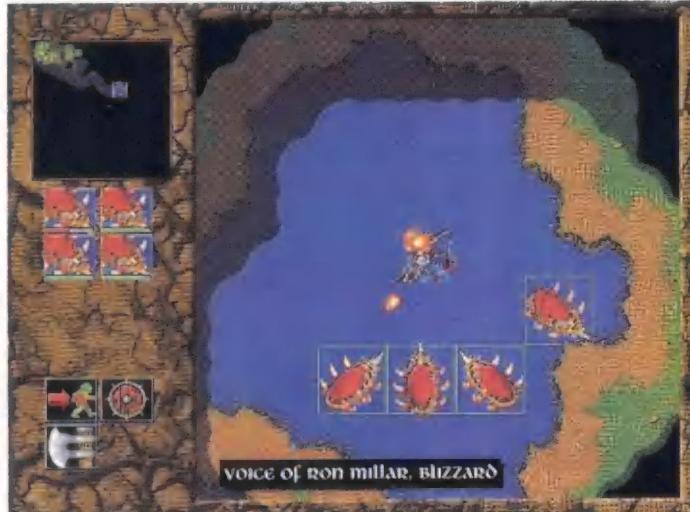
—Mrkvoslav Pytlík



Karel Poustka

# Warcraft II Tides of Darkness

Špatňáci (negativové) mají dočasně navrch, ale Václav a já věříme, že pravda a láska nakonec zvítězí nad lží a nenávisti a skrýty (to bude zase dopisů!)....  
Vždyť jsem vám to říkal. Už útočím!



v přípravě: PC-CD  
typ: strategie  
producent: Blizzard



Obličeje přítomných na obrázku nenechají nikoho na pochybách, že Warcraft II není strategie o pěstování květinek.



Dva základní charaktery vyvedené (radší) v blíže nespecifikovaném 3D programu, člověk a skřet.

Duně 2. Neoficiální královna strategických real-timových her, nežku-li všech strategií vůbec. Neoficiální v tak masovém měřítku, že by se dalo hovořit i o oficiálnosti. S podivem jsem sledoval, že se nikdo od doby jejího vzniku nepokusil vydat hru se stejným námětem a zpracováním (jednoduše řečeno okopírovat ji). To, co se stalo snad každé lepší hře na světě, se Duně 2 nepochopitelně vyhýbalo. Vyhýbalo až do loňského roku, kdy přišla téměř neznámá firma Blizzard Entertainment se hrou Warcraft. Fajnšmekři jistě namítou, že se oproti Duně 2 objevilo pouze několik drobounkých vylepšení, změnilo se samozřejmě časové období, do kterého byla hra zasadena, a s ním i všechno související. Mám na mysli postavy, krajinu, zbraně a přibyla nějaká ta magie. Pokud však má být hratelnost opravdu zásadním měřítkem, byl Warcraft Duně 2 důstojnou kopí. Tí, kdo si ho zahráli ve dvou posíti, ví o čem píšu. A ti samí se jistě už těší na pokračování s překvapivým názvem Warcraft II: Tides of Darkness.

Z prozaického důvodu neexistence plné verze hry není soustředen hlavní zájem na to, jak se Warcraft II hraje, ale na to, jak vypadá. S potěšením vám oznamuji, že Proudý Temnoty se na

nás poválí z obrazovek monitorů v SVGA. První Warcraft nevypadal nejhůře, ale jeho pokračování vypadá nesrovnatelně lépe. Postavy jsou vykresleny do detailu a stejně je tomu i s terénem. Další dobrá zpráva je, že prý každá mapa ve Warcraftu II bude čtyřikrát větší než v jeho předchůdci. Nejběžněji pokládaná otázka tvůrců Warcraftu byla ohledně ras. Jednoduše řečeno, hráči jich chtěli mít v pokračování víc. Kvůli paměťovým nárokům (nechte se mě, jaké jsou) není prý možné přidat další dvě, kompletně nové rasy spolu s novými kouzly a budovami. Blizzardi to ale udělali šalamounsky a tak si lidská rasa přibírá do druhého dílu spojence v podobě elfů a trpazlíků. Skřetům zase pomohou jejich neméně odporní a zlé komáři trollové a obři-lidožrouti.

Ekonomický model Warcraftu také trochu přibere „na váze“. Kromě již známého zlata a dřeva se budou na pevnině těžit ještě nerosty a z moře ropa. Cože? Že jsem ještě nic nenapsal o mořích? Ale jen se nedělejte, stejně jste si nejdřív prohlédli obrázky a zjistili tak, že moře budou ne nepodstatnou součástí krajiny. A tam, kde šumí moře, musí být i něco, co by brázdilo po jeho vlnách. Zatím jsou ve Warcraftu II čtyři typy lodí. Dva typy byly ur-

čeny pro lítý boj, jeden pro (no, možná je to trochu nadnesené) těžbu ropy a její odvoz na pevninu a konečně poslední typ neozbrojené transportní lodi, která může převážet pozemní jednotky přímo na místa nejprudších bojů (pokud jsou ovšem někde blízko břehu, to dá rozum).

Také urbanistické pojetí měst doznalo několika změn. Nezbytná a základní základna Town Hall, v prvním díle zranitelně zranitelná, bude moci být vylepšena na pevnost a posléze na hrad, což učiní námezdným nájezdníkům útoky nepoměrně (nebo poměrně?) složitější. Také všechny ostatní budovy už nebude muset stavit u cesty, ale bude možno je vystavět všude tam, kam se dostane dělník. To u bystřejších vyvolalo nadšení nad tím, že mohou mít část krajiny, kterou mají pod kontrolou, posetou tolika městy, kolika budou chtít. To je jistě možné, ale budou muset také zvládnout všechny v reálném čase ubránit.

Myslite si, že se nějaké vylepšení může stát pro hráče dokonce nepřijemností? A co takhle, kdyby se trochu změnila mapa? Ale dosti provokativních otázek, pojďme k věci. Na mapu se už nebude moci spolehat v takové míře jako v prvním díle. Tvůrci se totiž rozhodli, že nebude koncipovaná jako radar. To znamená, že jednotky nepřítele, které nebudu v dohledu jednotek vašich, se na mapě nezobrazí a nebude-li mít rozestavený hlídky, může k vám do měst(a) přijít neohlášená návštěva.

Je samozřejmé, že se ve Warcraftu II objeví i nová kouzla. Spousta nových kouzel. Budete moci umisťovat na zem neviditelné výbušné runy s cílem zastavit nepřítelův postup, vypovolání

dalšího kouzla způsobí soupeři zmatek v zásobování surovinami, očarované lokace mapy budou vysávat manu z každého, kdo do nich vstoupí. Mágové si budou moci navzájem proklínat chrámy a kostely, stavět ilusorní jednotky typu fata-morgana a strašit jednotky nepřítele bojovým plynem na bázi děsíku (dusíku?). Někteří vaši kouzelníci budou začinat jako světské (ve smyslu civilní ne poufové) jednotky, které získávají magické schopnosti vylepšováním určitých budov, takže nebudou nadále tak bezbranné jako dříve. Autoři usoudili, že Water Elemental a Demon z prvního dílu měli předimenzovanou sílu, a proto očekávejte kouzlo Major Summoning poněkud ztlumené.

Sítová stránka Warcraftu bude také vylepšena. Zatímco v prvním díle se mohli do sebe pustit pouze dva komáři, v pokračování se počítá s nejméně čtyřmi a nejvíce sedmi. Počet hráčů po sítí není otázkou technikou, je spíše záležitostí hratelnosti. Jestli se bude testovacímu týmu zdát, že mapy se sedmi hráči najednou jsou příliš přelidněné, sníží počet na čtyři nebo na šest. No, každopádně je to zlepšení.

No, vypadá to, že Warcraft II potěší všechny současné hráče a příznivce Warcraftu, a zároveň přítomnost námořních jednotek a možnost mít několik měst najednou může přitáhnout pozornost i vážnějších strategů, kteří odepsali první díl pro jeho jednoduchost. Pro ty, kdo si utrpení rádi prožívají na maximum, je určena poslední věta: Warcraft II: Tides of Darkness bude (pravděpodobně) vánočním dárkem, takže nashle při recenzi za dva a půl měsíce (při nejlepším).

—Fanatic



Lodě se starají o ropu... a o transport lidí.



Nemusím vám snad vysvětlovat, proč jsme hned na začátku tříbení obrázků věděli, že tenhle uvidíte i vy.



SVGA v plné kráse. Co dodat?

v přípravě

Tomáš Smolík

# The Settlers II.

v přípravě: PC-CD

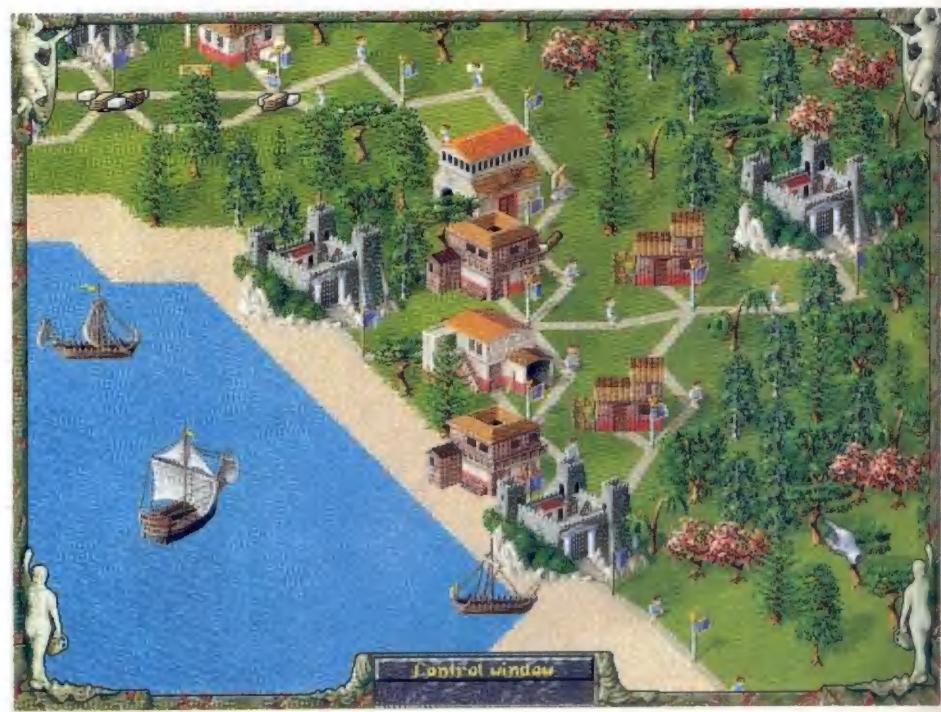
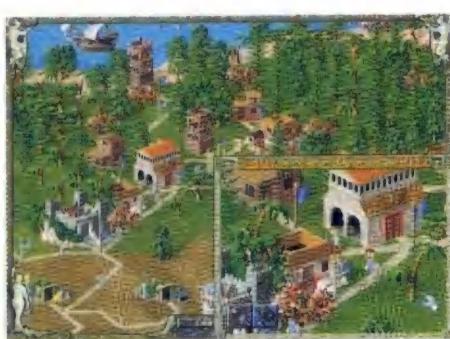
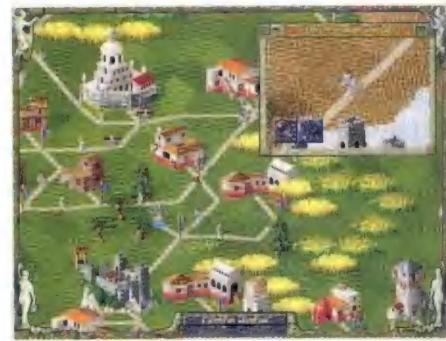
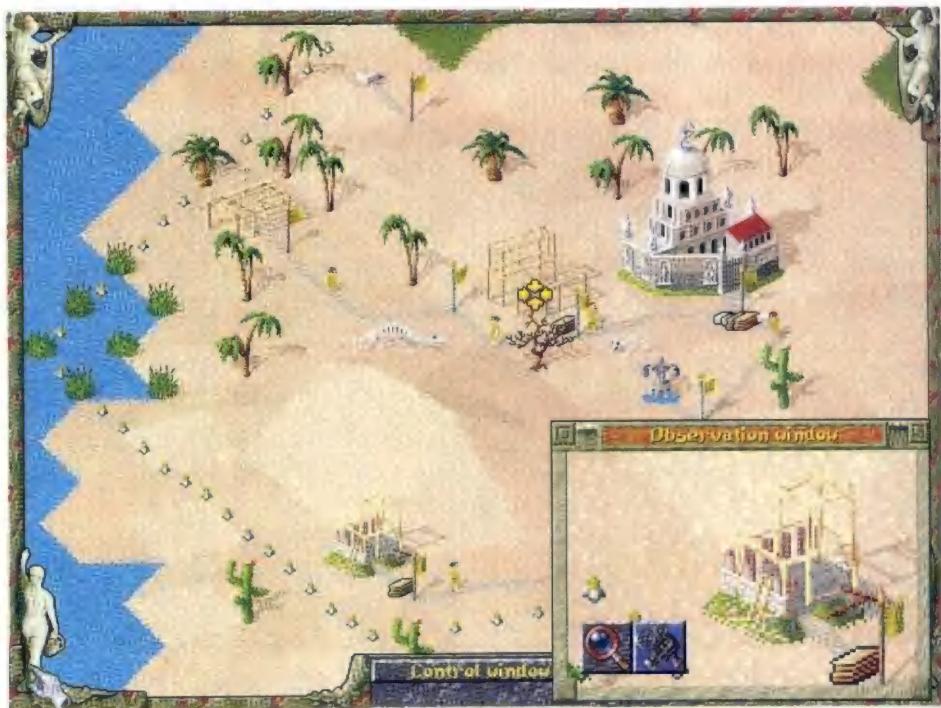
typ: strategie

žánr: obchod, boj

vydavatel: Blue Byte

datum vydání: 1996

Před dvěma lety přišla firma Blue Byte se skvělou strategií *The Settlers* (Excalibur 23), na první čtvrtletí příštího roku je ohlášeno její pokračování, které by samozřejmě mělo být ještě lepší. Úvodní příběh vypráví o lodi Tortius, patřící Latoniánům. Během ohromné bouře byla loď poškozena. Následujícího rána se pasažéri lodě probudili na neznámé pevnině, a protože cesta zpět nebyla možná, rozhodli se svou novou vlast osídit. Tento díl bude pouze pro PC CD-ROM a poběží v nádherné SVGA grafice v rozlišení 640x480 (nebo 1280x1024). Protože hra poběží jen v SVGA grafice a vše tak bude velmi malé (to chce větší monitor), přibyla možnost zvětšení si části hrací plochy do okna, se kterým pak půjde libovolně pohybovat. Autoři slibují čtyři různé civilizace a s tím související nové budovy, navíc dále přidali lodi na objevování dalších světů. Navíc se vylepší strategicky-obchodní i strategicky-válečná stránka hry, takže se nezbývá než těšit. —Lewis



# Brain Dead 13



v přípravě: PC-CD, MAC-CD,  
3DO, JAG, Saturn, PSX  
producent: ReadySoft  
vydavatel: Empire Interactive  
datum vydání: listopad 1995

Firma Readysoft, známá svými produkty *Dragon's Lair* či *Space Ace* chce opět vydělat naše peníze a na softwarový trh pouští své nejnovější dílo, hru *BrainDead 13*. Podle všeho půjde v této napůl komedii, hororu, akci a adventuře o úspěšné projití spousty levelů a dokončení úkolů, před které vás, opraváče počítačů Lance, hra postaví. Legenda je poměrně klasická, musíte zachránit nevinné lidi a svět před dábelkostí a úskoky proradného vědce jménem Dr. Neurosis. Tomuto šílení máte opravit počítačovou síť a náhodou zjistíte připravované spiknutí. A jelikož jste hrdina bez bázně a hany, nelze to jednoduše „zabalit“ a jít domů se povolovat na kanapě.

Snad již pro Readysoft typická kreslená grafika je použita i zde. V praxi to znamená výborné animace, vysoké rozlišení a spousta barev. Autoři o svém díle prohlašují, že posouvá hranice kreslených her o dimenzi dopředu. Toto vše by měla doprovázet kvalitní hudba, pravděpodobně přehrávaná z CD, a výborné zvukové efekty. Údajně má být audio výstup 3-D stereo. —Azirek



## POZOR !!! Totální výprodej!!! NPG spol. s r.o.

(New Power Generation)

Shareware CD	od	99 Kč	MAC Tituly	od	70 Kč
Utility CD	od	99 Kč			
Music programy na CD	od	359 Kč			
Dětské programy na CD	od	399 Kč			
Hry	od	259 Kč			
Erotické CD	od	199 Kč			
Photo CD	od	199 Kč			
Encyklopédie CD	od	399 Kč			
Knihovny obrázků, clipartů, ikon, zvuků, fontů	od	199 Kč			
MEGAPAKY (11 CD)	od	1399 Kč			

### Dále nabízíme:

Přehrávače CD-ROM  
(Sony, Mitsumi)  
Reproduktoři (40 W, 80 W)  
Počítačovou literaturu  
Interaktivní MPEG tituly

NPG CD-ROM SHOP

Blahnikova 5

130 00 Praha 3-Žižkov

Telefon: 02/ 627 86 07

fax: 02/ 627 86 07

v přípravě

# Comanche Mac

Petr Chlumský

v přípravě: MAC-CD

existuje na: PC-CD

(recenze viz Excalibur 29)

typ: simulátor

žánr: vrtulník

producent: NOVA LOGIC

datum vydání: říjen 1995

**N**ěkdy v těchto chvílích již můžete na PC hrát *Werewolf vs. Comanche 2.0*. Aby to nebylo majiteli Maca s CD-ROM jednotkou, tak na říjen ohlásila firma Nova logic hru s názvem *Comanche MAC*.

Oproti původnímu *Comanchovi* na PC se bude lišit především grafickým rozlišením - 640x480 a velkému množství videa, které by mělo trochu oživit plnění jednotlivých misí. Jinak bude *Comanche MAC* prakticky shodný se svým protějškem na PC. Majitelé Maců se od téže firmy mohou v brzké době dočkat další konverze z PC, kterou bude *Wolfpack*. —Genagen



# Wing Commander IV

Vladimír Ponechal

v přípravě: PC-CD, Saturn, PSX, MAC-CD, 3DO

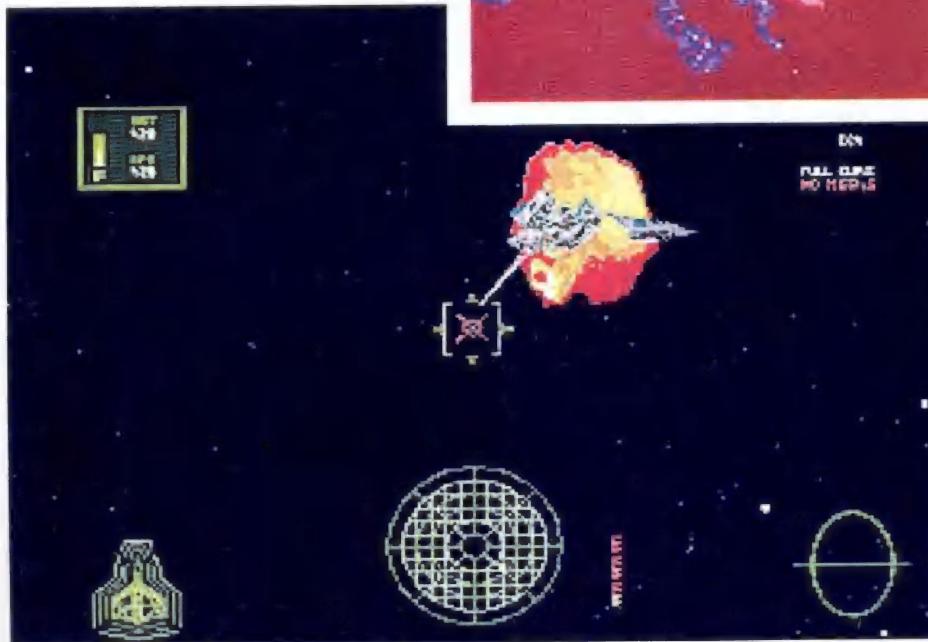
typ: simulátor, film

žánr: sci-fi

producent: Origin

distributor: EOA

datum vydání: prosinec 1995



Let raketou samozřejmě patří mezi ty příjemnější úkoly.

**Č**as jde dál. Snad nejvíce se to dá dokazovat právě na této hře. Jak je to dávno, co jsme létali na WC1, přednedávném doslova ohromil herní veřejnost WC3 se svými třemi CD a dnes se člověk dozví, že se pomařlu, ale jistě chystá čtvrtá část tohoto oblíbeného vesmírného simulátoru. Zas a znova se vrací film z Hollywoodu, aby zaujal místo interaktivního filmu na obrazovkách našich počítačů.

Herci Mark Hamill (nezapomenutelný hrdina z hvězdných válek), Malcolm McDowell (známý ze Star Treku) a Tom Wilson představují v tomto počítačovém filmu hlavní role, aby zaměstnali pohledy fanatických hráčů, kteří nečekají na nic jiného, jen na takovouhle nějakou hru.

Vzhledem k tomu, že se jedná o interaktivní film, nemá smysl se rozepisovat o grafice. Stačí snad jenom poznamenat, že se u této hry naplně uplatní pro fotorealistickou grafiku SVGA a že bude možnost se dívat z více „kamer - pohledů“. —Vlapo

Samozřejmě, že dojde i k bojům. A protože se jedná o simulátor, bude se pěkně střílet.



Chrabří a hrdí vojáci. Tak co, už těšíte, až je budete za nějaký čas ovládat?



Tááák, letíme na jinou planetu, abychom se opět utkali s ještě houzevnatějším nepřitelem.

v přípravě: PC, PC-CD

minimum: PC 486, 4 MB RAM

doporučeno: PC 486 ,  
8 MB RAM, SB, ds CD

typ: akční strategie

žánr: sci-fi

počet hráčů: 1 - 4

producent: The Bitmap Brothers

vydavatel: Renegade

distributor: Warner Interactive  
Entertainment

datum vydání: listopad 1995



Kruté boje na pouštní planetě. Povšimněte si kouře za vyštřelenou raketou.



Souboje na arktické planetě. Červení roboti jsou připraveni.



Boje začaly. Jsou samozřejmě kruté, jako všechny jiné boje.



Klasický, perfektní, ničivý, a já nevím jaký ještě robot.

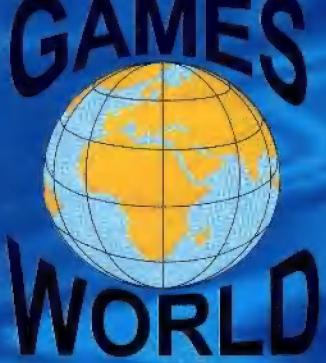
by toto všechno nestačilo, objevíte na CD dvacet minut humorných 3D animací. Řada PCčkářů teď jenom smutně po-krkí rameny. Můžu vás uklidnit, protože tato hra vyjde i na 3,5" disketách.

Grafika bude podle mého mínění velmi dobrá a animace se nenechají asi také zahanbit, vždyť 2000 animací u CD verze, to už něco znamená. Hra má samozřejmě i větší nároky na konfiguraci, než stará dobrá *DUNA II*. -Vlapon



Závěr. Proč se netěšit, když jsme vyhráli.

# Herní přehled



## 3DO

20TH CENTURY ALMANACH	1990
ALONE IN DARK	1850
ANIMALS (THE)	1990
ANOTHER WORLD	1750
CANNON FODDER	1490
DEMOLITION MAN	1590
DIGITAL DREAMWARE	990
DRAGON'S LAIR	1590
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	1590
FAMILY FEUD	1490
FIFA SOCCER	1950
FLYING NIGHTMARES	2090
GEX	1750
GRIDDERS	1490
HELL	1790
HORDE (THE)	1590
JOHN MADDEN FOOTBALL	1850
KINGDOM FAR REACHES	1990
MEGARACE	1650
NEED FOR SPEED (THE)	1990
NIGHT TRAP	1490
OFF WORLD INTERCEPTOR	1950
PANZER GENERAL	1990
PATAANK	1490
PEBBLE BEACH GOLF	1650
POWERS KINGDOM	1490
QUARANTINE	1590
REAL PIN BALL	1490
REBEL ASSAULT (STAR WARS)	1890
RETURN FIRE	2090
RISE OF THE ROBOTS	1990
ROAD RASH	1990
SAMURAI SHOWDOWN	1850
SESAME STREET NUMBERS	1490
SEVER SHARK	1490
SHOCKWAVE	1990
SLAM AND JAM	1890
SLAYER	1490
SOCCER KID	1790
STAR CONTROL 2	1490
SUPER STREET FIGHTER II	2490
SUPER WING COMMANDER	1690
SYNDICATE	1990
THEME PARK	1950
TOTAL ECLIPSE	1590
TWISTED	1690
VIRTUOSO	1650

## AMIGA

## CD 32

## AMIGA AGA

ALADDIN	990
BURNTIME	1090
CIVILIZATION	1150
DEATH MASK	990
GLOOM	1150
LION KING	1150
RISE OF THE ROBOTS	1390
SHADOW FIGHTER	1090
SIM CITY 2000	1290
SIMON THE SORCERER	1290
UFO	1090

## IBM PC

NHL HOCKEY	850
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	300
NOMAD	800
OVERLORD	1490
PACIFIC STRIKE	1650
PACIFIC WAR	790
PANZER GENERAL	1490
PARANOIA	550
PERFECT GENFRAI 2	1490
PINBALL FANTASIES	1350
PINBALL MANIA	1250
PIRATES GOLD	590
POPULOUS 2	650
POWER DRIVE	790
POWER HITS - BATTLE	590
POWER HITS - SCI FI	590
POWERMONGER	650
PREMIER MANAGER	650
PREMIER MANAGER 2	750
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	650
PRINCE OF PERSIA II	1250
PROPHECY OF THE SHADOW	1250
PSYCHO PINBALL	1490
QUARANTINE	1350
QUEST FOR GLORY 2	950
RAMONOVO KOUZLO	385
RAVENLOFT	1050
RED HELL	490
RETURN TO ZORK	990
RISE OF THE TRIAD	890
ROBINSON REQUIEM (ENG.)	990
SETTLERS (THE)	1390
SHANGHAI II	890
SIMON THE SORCERER 2	1590
SLIPSTREAM 5000	1150
SPACE CRUSADE	190
STALINGRAD	1650
STAR TRAILS - REALMS OF ARKANIA	1590
STRONGHOLD	1150
SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN	1450
SUPER STREET FIGHTER II	1250
TEAM SUZUKI	490
TEAM YANKEE	390
TERMINAL VELOCITY	1090
TIE FIGHTER	1650
TOWER ASSAULT	1150
TOYOTA CELICA GT RALLY	490
TRIPTYCH PC HER Č. 1	185
ULTIMA 7	790
ULTIMA 8	1850
ULTIMA UNDERWORLD	650
ULTIMATE GOLF	490
UTOPIA	490
VIRTUOSO	1450
WAR IN GULF	590
WARCRAFT	1590
WIZARDY TRILOGY	1450
X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
X-WING	1450
X-WING IMPERIAL PURSUIT	650
ZOOL	1550
ZOOL 2	590

# MEGA SEGA

JUSTICE LEAGUE  
WAYNE GRETZKY NHL

## PC CD

1ST ENCOUNTERS	1050	DOOM UTILITIES 900 LEVELS	1490
ACES COLLECTION	1490	DRAGON LORE	1550
ACES OF THE DEEP	1690	DREAM WEB	1550
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	1950	DUNE / 7TH GUEST	1890
AFRAID OF DARK	1750	DUNGEON MASTER II	1450
ALQUADIM	1250	EARTHSIEGE	1690
ALIEN LEGACY	1350	EĆSTATICA	1990
ALONE IN DARK 3	1990	ELDER SCROLLS - THE ARENA	1590
APACHE	1350	ERIC THE UNREADY	1490
ARMORED FIST	1550	EROTIC LEO VOL 1	495
BATTLE ISLE II	1750	EXTRACTORS	1350
BIG RED ADVENTURE	1390	FIFA SOCCER [EA]	1450
BIG THREE [THE]	1290	FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	1590
BIOFORGE	1990	FLIGHT PACK	790
BUREAU 13	1290	FLIGHT SIMULATION COMPENDIUM	990
CD 3 COMPILATION	1150	FLIGHT SIMULATOR 5.1	1490
CINEMANIA 95	2490	FLIGHT UNLIMITED	1750
CLASS OF NUKE M HIGH	650	FRONTIER	750
COLONIZATION	1550	FULL THROTTLE	1850
COMANCHE	1390	FX FIGHTER	1490
CORRIDOR 7	990	GREAT NAVAL BATTLES 3	1650
COVERGIRL STRIP POKER	790	HELL	1550
CREATURE SHOCK	2090	HEROES OF MIGHT AND MAGIC	1550
CYBER RACE	590	HITS FOR 6 VOL 1	590
CYBERIA	1890	HITS FOR 6 VOL 2	590
CYBERWAR	1890	HITS FOR 6 VOL 3	590
CYCLEMANIA	950	HITS FOR 6 VOL 4	590
DAEMONSGATE	1290	HITS FOR 6 VOL 5	590
DARK FORCES	1990	HITS FOR 6 VOL 6	790
DARK LEGIONS	1250	HITS FOR 6 VOL 7	790
DARK SEED	950	HITS FOR 6 VOL 8	790
DAWN PATROL	1490	HITS FOR 6 VOL 9	790
DEADELUS ENCOUNTER	1990	HORDE [THE]	1250
DEATHGATE	950	HUMANS 1 + 2	1450
DESCENT	1450	IRON ASSAULT	1550
DESERT STRIKE	750	ISHAR 3	1590
DISCOVERIES OF DEEP	990	ISHAR TRILOGY	1090
DISCWORLD	1850	JACK NICKLAUS COMPENDIUM	990
DOOM II	1650	JAGGED ALLIANCE	1490
		JOURNEYMAN	450
		JOURNEYMAN PROJECT TURBO	1150
		JUNGLE STRIKE	990
		KALEIDOSONICS	450
		KING'S TABLE	650
		KINGS QUEST 7	1690
		KINGS QUEST COLLECTION	1690
		LAST DYNASTY [THE]	1990
		LAWNMOWER MAN 256 [THE]	1350

LEGEND OF KYRANDIA 3	1450	SHERLOCK COMBINATION	1590
LINKS RIVIERA	990	SILVERLAOD	1750
LITL DIVIL	1490	SIM CITY 2000	1750
LITTLE BIG ADVENTURE	1790	SIMON THE SORCERER 2	1690
LIVE ACTION FOOTBALL	1490	SUPSTREAM	1390
LOD OF THE RINGS [THE]	1590	SPACE QUEST 6	1990
LODS OF MIDNIGHT	1350	SPACE QUEST COLLECTION	1790
LOST EDEN	1550	SPELLCASTING TRIPLE PACK	1490
LOTUS THE ULTIMATE CHALLENGE	1350	STAR CONTROL I & II COMPENDIUM	450
IUNICUS	1490	STAR CRUSADER	890
MAGIC CARPET	1950	STAR TRAIL - REALMS OF ARKANIA	1650
MANGA RG VEDA	650	STAR TREK - NEXT GENERATION	1590
MASK [THE]	750	STAR TREK NEXT GENERATION	1490
MASTER OF MAGIC	1550	STONE PROPHET [RAVENLOFT II]	1650
MEGA RACE	1390	SUMMER / WINTER COMPENDIUM	990
MORTAL KOMBAT 2	1250	SUPER STREET FIGHTER II	1390
MYST	1950	SYSTEM SHOCK	1790
NASCAR RACING	1650	TERMINAL VELOCITY	1450
NBA LIVE 95	1990	TFX	1790
NHL HOCKEY 95	1650	TICONDEROGA	1850
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	890	TITAN LEGACY	990
NOCTROPOLIS	1790	TORNADO	990
NOMAD	890	TOWER ASSAULT	1190
NOVASTORM	1890	TOXIC AVENGER	650
OUTPOST	1890	TRIPLE ACTION 1	490
PANZER GENERAL	1950	TRIPLE ACTION 2	490
PGA TOUR GOLF 486	1490	TRIPLE ACTION 3	490
POWER DRIVE	1050	TRIPLE ACTION 4	490
POWER GAME II	890	TRIPLE ACTION 5	490
POWER HITS - BATTLETECH	590	U. S. NAVY FIGHTERS	1990
POWER HITS - MOVIES	590	ULTIMATE DOOM	1290
POWER HITS - SCI FI	590	UNDER A KILLING MOON	1350
POWER HITS - SPORTS	590	UNNECESSARY ROUGH 95	1590
POWER HOUSE	1750	VIRTUAL CHESS	1690
PRISONERS OF ICE	1590	VIRTUAL POOL	1750
PSYCHO PINBALL	1650	VIRTUOSO	1450
QUARANTINE	1390	WARCRAFT	1690
R. MCNALLY US ATLAS	950	WARRIOR	990
RADIO ACTIVE	1390	WING COMMANDER 3	2250
RAVENLOFT	1590	WING COMMANDER ARMADA	1650
REBEL ASSAULT	1750	WOLFPACK	1050
RETRIBUTION	1350	WOODRUFF	1650
RETURN TO ZORK	1390	WORLD OF XEEN	1750
REUNION	1590	X WING COLLECTORS	1990
RISE OF THE TRIAD	990	X-COM TERROR FROM THE DEEP	1490
ROBOTECH	650	ZOOL	1350
SATURDAY NIGHT LIVE	950	ZOOL 2	1350
SCROLL [THE]	1350		

## AMIGA 1200 MAGIC



**17 990**

### AMIGA A1200 MAGIC PACK

Zahrnuje:

A1200 2MB RAM

Dodávaný software:

Wordsworth 4SE - WP Package  
Digital Datastore 1.1 - Databáze  
Turbo Calc 3.6 - Tabulkový procesor  
Personal Paint 6.4 - Paint Package  
Photogenics 1.2SE - Pixel Editing

Hry:

Whizz - 3D arcade  
Pinball Mania - Simulace pinballu

## REAL 3DO



Vodičkova 41, Praha 1, 112 09

(První patro pasáže Světozor, vedle čínské restaurace)

Telefon prodejna: (02) 2415 2130

Telefon kancelář: (02) 242 44 584, 2415 2770

Fax: (02) 2415 2053

E-mail: mirek-gw@login.cz



## HORKÉ NOVINKY

### PC CD

NEED FOR SPEED

1750

PGA TOUR GOLF 96

1990

FADE TO BLACK

1990

COMMAND AND CONQUER

1850

### 3DO

WING COMMANDER III

1990

## HARDWARE

3DO PANASONIC FZ 10 + hra

13 990

CD 32 HERNÍ KONZOŁE + 2 hry

6 600

AMIGA 1200 MAGIC PACK

17 990

AMIGA 1200 + 170 MB HDD MAGIC

21 990

GRAVIS ULTRASOUND MAX

6 690

JOYSTICK QS WARRIOR 5

390

JOY PAD 3DO [PANASONIC]

1490

DISKETY NONAME HD

15

Všechny ceny jsou uvedeny s DPH

Nenašli jste co jste chtěli,  
platforma Vám nesedí,  
jestli se vám SEGA líbí  
MAC, NINTENDO, či CDi.

Nezoufejte, neváhejte, jsme tu přeče MY,  
napište nám, zavolejte, zašleme Vám seznamy.

Titulů co dovážíme je opravdu přehršel,  
jejich soupis je tak dlouhý, že by se sem nevešel.

Objednávky na dobríku bleskurychle vyřídíme,  
zádná starost z vyšší ceny - MY poštovné uhradíme.

Pro dealery, obchodníky  
vzkaz tu jeden máme,  
dobré slevy i podmínky  
to vše MY vám dáme.

# první dojmy

## Albion

Petr Chlumský

K vynikající grafice snad není třeba komentáře. Jen si snad dovolím připomenout, že kvalita grafiky nikterak nekolísá a je skvělá ve všech částech Albionu.



v přípravě: PC-CD

typ: dungeon

vydavatel: Blue Byte

datum vydání: listopad 1995

**A**lbion - při vyslovení toho slova se každému vybaví něco jiného. Některí se rozpomenou na rytíře Kruhového stolu, ke kterým zvláště redakce našeho časopisu má velice vřelý vztah. Po návštěvě posledního ECTS se toto slovo bude spojovat i se stejnojmennou hrou, kterou produkuje firma Blue Byte.

Albion je totiž asi to nejlepší, s čím jsem měl na ECTS tu čest. Tato hra je žánru dungeon a svým rozsahem a propleteným dějem se může přirovnat k nejlepšímu současnemu dungeonu Wizardry VII. O otázce prvenství hry Wizardry VII můžeme vést spory, můžete s tím i nesouhlasit, ale to je asi všechno co s tím můžete dělat.

A právě Albion se podle mé-

ho názoru stane jednou z mála her, která se v tak silné konkurenci jistě neztratí. Albion má totiž všechno, co má správný dungeon mít - míry 90-60-89, rozsáhlou a důkladně propracovanou zápletku, souboje probíhají na kola a jako třešnička na dortě se skvělou interakcí s okolním světem.



Již úvodní příběh dává tušit, že nám scénáristé předložili něco opravdu kvalitního. Celé dobrodružství začíná zcela netradičně na palubě kosmického korábu, jež se potlouká bezbřehou prázdnou nehostinného vesmíru. Tato poklidná plavba je poznenáhlu a nenápadně přerušena drobnou havárií, o které nikdo příliš nechce mluvit, až do doby než dojde ke katastrofě, jež skončí na neznámé planetě. A tak se náš hrdina ocítá v neznámém fantasy světě, jež se jmenuje shodou okolností právě Albion.

I když jsem tady celou dobu básnil o propracovanosti příběhu, tak je nutno podoktnout, že ani grafické zpracování za ním nikterak nezaostává. Poněkud netradičně je tady pojat pohled do



Poměrně netradiční je grafické zpracování. Buďto se na své hrdiny díváte z mírného nadhledu, nebo můžete celou situaci plynule sledovat z pohledu vůdčího člena vaší družiny.

okolního světa. V budovách nebo v kosmické stanici sledujete celou skupinku z mírného nadhledu podobně jako ve hře *Ultima VIII*. Naproti tomu v jeskyních a ve městech je pohled zpracován stejně jako v legendární hře *Doom*.

Po setkání s nepřátelsky nakloněným domorodcem se přepne hra do speciálního bojového režimu, který je pojat velmi podobně jako ve hře *Betrayal at Krondor* či *Legend of Start Trail*. Místnost, ve které se odehrává boj, se promění v šachovnici, po které se mágové a bojovníci v rámci svých možností zapojují do bitvy.

K úplné hrácké extázi přispívá i velice pěkně zkomponovaná hudba a technicky vyvedené zvuky. Sice obojího bylo pomalu, ale hlavní programátor tohoto projektu mě ujistil, že se to týká pouze této novinářské demoverze.



V plné kráse se *Albion* zjeví někdy na přelomu října a listopadu. Všechny nedočkáve příznivce mohu snad ujistit, že to nebude prázdné čekání jako v případě *Dungeon Mastera II*, kdy jsme se dočkali pouze realtimově stupidních bojů, naprostě neoriginálního příběhu a celé jsme to dohráli za víkend. Tento případ se rozhodně nebude opakovat. Naše čekání nebude marné. Možná... Snad... Asi... Doufám...

—Genagen

Tomáš Smolík

# Crusader: No Remorse

Mezi adventure prvky patří i rozhovory. Se spoustou NPC si můžete promluvit a dozvědět se informace nutné pro dokončení mise.



Názorná ukázka skvělé grafiky a práce sabotéra.



Ochranný šít vám pomůže vyřešit spoustu svízelých situací.



Důkaz toho, že poškodit či zničit lze opravdu vše.



Vaši nepřátelé mohou skončit různými způsoby, toto je jeden z nich.



**platforma:** PC-CD  
**minimum:** PC 486,  
                   8 MB RAM, ds CD  
**typ:** akční adventure  
**žánr:** sci-fi  
**producent:** Origin  
**distributor:** Electronic Arts  
**datum vydání:** říjen 1995

**H**ra *Crusader: No Remorse* se na podzimním ECTS '95 stala mým hitem a já vám teď řeknu proč. Protože se jedná o izometrickou střílečku s extra vysokými detaily, to jsem jen citoval slogan z letáku k této hře. Jelikož jsem měl štěstí si *Crusadera* zahrát, sdělím vám toho trochu více. Nejprve to bude úvodní příběh.

Ke konci 22. století se vlácem Země stalo Světové Ekonomické Konsorcium, které diktátorským rozhoduje o všem. Jakékoliv svobodné myšlenky nebo dokonce činy jsou hned likvidovány krutou elitní vojenskou jednotkou Umlčitelů, jejíž jste členem. Ale vaše role obránce Konsorcia vás začíná mučit, výkřiky nevinných obětí vám stále znějí v hlavě. Proto jste se rozhodl zastavit tuto hrůzovládu, proto jste nabídl své služby hnutí odporu. Ti vás přijali s pochopitelnou nedůvěrou, kterou musíte prolomit skutky. To bude znamenat poradit si s každou si-



tuací, do které se dostanete. To bude znamenat prokázat své zkušenosti novodobého křížáka.

Story sice nepatří k těm nejoriginálnějším, ale příběh v průběhu hry je již lepší. Vaším úkolem bude plnit sabotérské mise proti Konsorciu, čímž si získáte respekt u svých nových přátel, mezi nimiž časem objevíte zrádce, kteří budete muset zničit, jinak plány rebelů zkrachují. Takže váš cíl je jasný: ničit, ničit a učit se. To vám bude umožněno více než dostatečně. *Crusader* je ale real-timová akční-strategie, takže mimo destrukce si budete muset najít čas i na plnění určitých úkolů, řešení problémů či rozhovorů s lidmi. Během mise občas obdržíte dodatečné rozkazy ze základny, které vám budou sděleny prostřednictvím videa, kterého je ve hře asi 1,5 hodiny, ale pouze jen na doplnění příběhu a udržení atmosféry. Ta je ale bezvadná i bez něho, protože do role agenta se vžijete ihned. Je vám dána svoboda pohybu i akce, takže můžete běhat, chodit, krčit se před střelami, přeskakovat pasti, dělat kotrmelce a spoustu dalších věcí. K dispozici budete mít širokou paletu zbraní, granátů, mín či štítů, ale také scannerů, počítačů, elektronických karet a dalších pomůcek nezbytných pro přežití, ale hlavně splnění mise. Proto budete muset přehazovat páky, mačkat tlačítka, zapínat či vypínat různá zařízení, nikoliv však jen jedním předespaným způsobem,



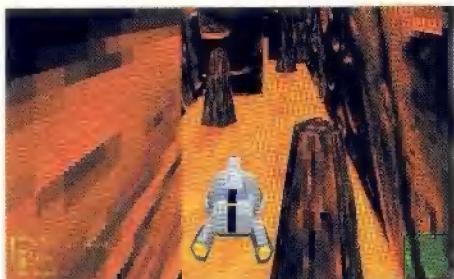
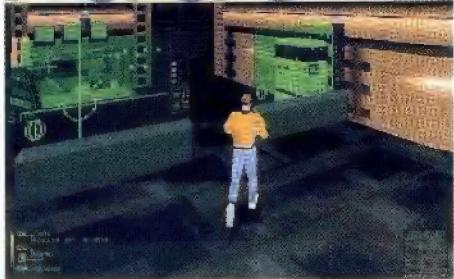
nýbrž řešení všelijakých problémů si můžete vymyslet sami. Skvělá je interakce s prostředím, nejen že můžete všechno poškodit či zničit, ale vy můžete i ovládnout nejrůznější vozidla, roboty či obranné mechanismy a obrátit je proti jejich původních majitelům. Prostřílíte se laboratořemi, vojenskými základnami, kancelářemi či dokonce vesmírnými stanicemi. A to vše je provedeno v detailní SVGA grafice, postavičky jsou kompletně renderované, skvěle se pohybují, všechno parádně vybuchuje či hoří. Tyto akce jsou doprovázeny mluveným slovem, 16bitovým digitalizovaným zvukem. Tuhle nádheru si lze zahrát „už“ na 486/50 a výše, s 8 MB RAM a ds CD-ROM. No nezkuste to. —Lewis





## Fade to Black

Tomáš Jungwirth a Tomáš Smolík



Vzpomeňte na hru *Flashback*, *Another World*, na hodiny, dny i noci strávené u neřešitelných zápletek. Nyní zapněte hologramovou projekci a přidejte jeden rozměr. Zjemněte grafiku na SVGA a zvuk s wavetable syntézou. Digitalizovaná řeč, průlety kamerou kolem postavičky. Dokonale plynulé animace postaviček a předmětů. Jste stále on-line? Pak vězte, že dny vaší svobody končí - stane se zachráncem galaxie ve hře *Fade to Black* od Delphine software. Příběh není příliš originální, jak je v poslední době špatným zvykem. Má

## Black

me rok 2190, Sluneční soustava je ovládána rasou Morphů. Náš starý známý Conrad B. Hart cestuje vesmírem, jeho loď je zajata právě zlými Morphy, bytostmi pojmenovanými pro svou schopnost transformace, třeba do louže. S pomocí rebelů se vám podaří upchnout. Conrad se pak k rebelům samozřejmě přidá a jde bojovat proti zlu. Námět nic moc, ale mnohem důležitější je provedení. Měli jsme možnost hrát demo a za tu chvíli nás hra zcela okouzlila. Nejen grafikou a zvukem, které byly u Delfinů vždy skvělé, ale především hratelností. Postavička běhá, skáče, krokuje, pochoduje ve dřepu - jednoduše *Flashback* 3D. Svého hráči pozorujete kdesi shora z dálky a lze se přepnout do režimu ze zadu z blízka. Nově je podporována myš a dokonce ve dvou režimech. Na své cestě šesti obrovskými úrovněmi se spoustou podmisí a podpodmisí potkáte typické slizonuny z *Flashbacku*, navíc inteligentní, uskakující a slizké a dále různé roboty a ochranné systé



**platforma:** PC-CD

**doporučeno:** Pentium 133,  
8 MB RAM, qs CD

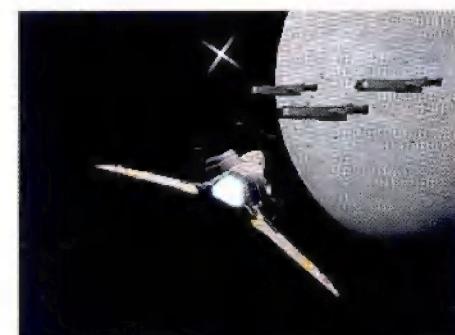
**typ:** akční

**žánr:** sci-fi

**vydavatel:** Delphine Software  
Interactive

**distributor:** Electronic Arts

**datum vydání:** 1995





my. Na rozdíl od *Flashbacku* měnите zbraně, náboje atp. Navíc přibylo nabíjení, sice stále máte nekonečně nábojů, ale po vystřelení devíti kulek musíte nabít. Nebude chybět i lehká interakce s NPC. Dále narazíte na spoustu skříní, které se dají samozřejmě otevřít a které schovávají různě užitečné předměty. Ty se uloží do vašeho inventaráře, který je také pěkně 3D. Změnu doznały i životy našeho hrdiny - žádné nejsou. Conrad má určitou energii, která se snižuje po zásazích nepřátel. Pokud se ovšem nevyhnete pastem, jako je třeba klasické elektrické pole, ztráte energii všechnu. A ještě k tomu si autoři pohráli i s hlavním menu a to velice originálně.

Pro schlazení vašeho nadšení uvedu trochu hardwarových podmínek. V doporučené konfiguraci je totiž zmínka 8 MB RAM, quad speed CD ROM a hlavně Pentium na 133 MHz. Že by další hra podporující jeho prodej? Nemohu říci. Ale minimální konfigurace vám asi dá zabrat: PC 486 DX/66, 8 MB RAM a double speed CD ROM. Docela nepřijemné nároky, že? Každopádně na PC 486 DX4/100 je hra v rozlišení 320x240 velice svižná. U SVGA (640x480) už se to říci nedá. Zvuků je celkem asi 160 a hudebních skladeb 48. Takže rychle běžte nakoupit potřebný hardware nebo přijdete o možnost zahrát si *Fade to Black*, pokračování *Flashbacku* od Delphine Software Interactive.

-Lewis & TJoker

# LANGMASTER® LEARNING FOR LANGUAGE

**LANGMASTER® Collins COBUILD**

- Všechna hesla namáluvány rodičovními mluvčími
- Více než 50 hodin zvuku v 76 000 zvukových větách
- Radia cvičení různých typů
- Stovky ilustrativních obrázků
- Spolupráce se slovenskem LANGMaster Collins COBUILD
- Metoda RE-WISE pro rozšířování slovní zásoby
- Spolupráce s dalšími tituly edice LANGMASTER

PC SALON, č. 13, 12. 1995, Palác u Hybernské

CD-ROM centrum (MS)  
Branická 112, 147 00 Praha 4  
tel.: 02 / 46 34 55-7, fax: 02 / 46 08 18

CD-ROM  
CENTRUM  
www.computermu

platforma: PC-CD

typ: simulátor

žánr: vrtulník

producent: NOVA LOGIC

datum vydání: 1995



Boeing Sikorski RAH-66 Comanche

# Werewolf vs. Comanche 2.0

Petr Chlumský

**S**tary dobrý *Comanche Maximum Overkill* svého času šokoval všechny hráče svým převratným grafickým zpracováním. Tenkrát snad každý majitel počítače rychle dokoupil paměť svého počítače na 4 MB, aby mohl tento neskutečný simulátor hrát doma.

Přes všechnu euforii měl *Comanch* i několik nedostatků. Tím méně vážným byla velice primitivní struktura všech misí, ale to tehdy kupodivu nikomu nevadilo. Závažnějším nedostatkem byla absence jakékoli možnosti kolektivní hry. Ale to tehdy také nikomu nevadilo (u nás na FELu jsme tehdy měli pod

Novellem počítače 386 SX a 2 MB RAM).

Poněkud fádní mise firma Novalogic vylepšila ve verzi *Comanche* pro CD. Možnost kolektivního využití u *Comanche* se nám dostává pod joysticky teprve nyní v nejnovějším pokračování nazvaném *Werewolf vs. Comanche 2.0*.

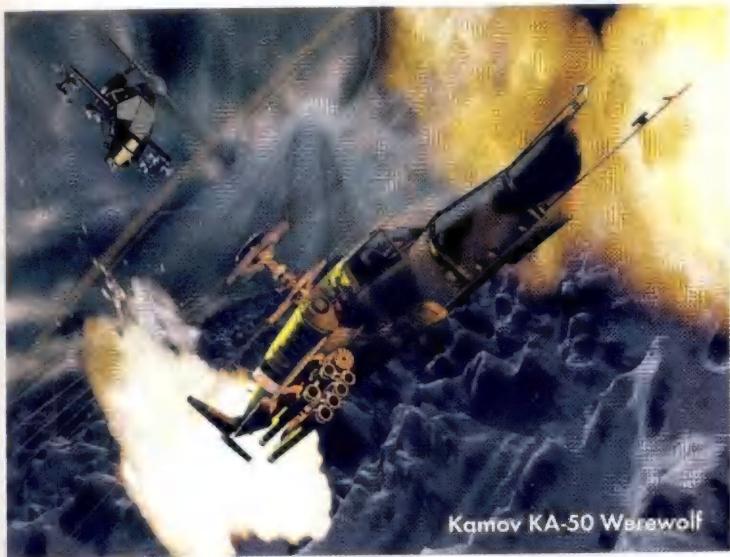
Nejdříve vezmú ohled na těch několik hráčů, kteří jsou mimo mísu, protože neznají původní *Comanche*. Tento simulátor se do historie zapsal především díky krásně zpracované krajině. Do té doby se povětšinou krajina pod letounem zpracovávala jako rovná placka,



I když je to k nevíře, tak oba vrtulníky se neliší pouze svými palubními deskami, ale mají i odlišné letové vlastnosti a autentické zbraňové systémy.



Interiér Werewolf KA-50



Kamov KA-50 Werewolf

ze které trčelo několik jehlanovitých kopců. Naproti tomu v *Comanchovi* je krajina fraktálově generovaná, což laikovi příliš mnoho neřekne, ale jemu musí stačit, že vypadá báječně. Plynulé přechody horských pásem do úrodných nižin či strmé svahy na březích všelikých řek a potoků jsou dokresleny téměř dokonale vyhlížejícími tanky či budovami. Potom co jsem řekl to vypadá jako idylka. Pravda sice není zas tak daleko, ale celkový dojem trochu kazila poněkud větší zrnitost obrazu, než by se zdálo příjemné.

Než se budu věnovat síťové variantě hry, zmíním se o tom, co přinesla firma Novalogic samotnému hráči. První změnu oproti původnímu *Comachovi* zjistíme již po letmém pohledu na krabici - do výzbroje totiž přibyl i výborný ruský vrtulník Kamov KA-50, jež je *Comanchovi* více než rovnoceným soupeřem. Ku chvále této hry musím říci, že oba vrtulníky mají na prostě odlišné letové vlastnosti, což je jistě potěšitelné.

Druhou změnu zaregistrujete až po chvíli hraní, protože kvalitativní zvýšení grafiky není na první pohled příliš patrné. Na ten druhý ale jistě každý zpozoruje, že krajina pod vámi je daleko jemnější než v původním *Comanchovi*. Dalších drobností si pravděpodobně asi nevšimnete (v manuálu vy-



Všechny jistě potěší různorodost prostředí, v nichž se odehrávají jednotlivé mise.



**JOHN GARCIA**  
vstoupil na pole herního byznysu v roce 1980, když naprogramoval pod firmou DataSoft nejlepší konverzi hry Zaxxon na Maca. Z těchto poměrně malých poměrů vybudoval v roce 1980 novou firmu jménem Novalogic. Pod Johnovým vedení pracuje dnes tým zhruba 22 programátorů, jež vyvinuli více než 40 programů pro PC či Macintosh. Do povědomí hráčů se ale firma Novalogic dostala až v roce 1989, kdy vypustila do světa simulátor ponorky WolfPack. Na další pecku jsme si museli počkat až do roku 1992, kdy světlo světa spatřil Comanche Maximum Overkill. V jeho stínu pak trochu zanikly hry jako UltraBots či Armored Fist. V současné době Johnův tým nabízí Werewolf vs. Comanche 2.0 pro PC, Comanche pro MAC, Comanche pro SNES a BlackFire pro Sega Saturn. Ve většině svých her firma Novalogic těžila z realisticky provedené krajiny. Na algoritmus, který umožňuje tuto krajinu zobrazovat v reálném čase, obdržela patent pod názvem Voxel Space. Do budoucnosti chce John Garcia vést produkty své firmy k větší interaktivitě a směrem k virtuální realitě.

—Genagen

chvalovaná kouřová stopa od raket apod.), ale věřte, že grafika je opravdu na úrovni.

Po zvukové stránce ce toho příliš nezměnilo. Zvuky a hudba jsou na stejně úrovni jako u starého *Comanche*, tj. technicky kvalitní a je jich opravdu hodně.

Největší novotou je možnost kolektivní hry. Počet hráčů se může pohybovat od dvou do osmi, přičemž je zde připravena řada jak kooperativních misí, tak i nespočetně misí orientovaných na destrukci protihráčů.

Létat mohou hráči v letkách, takže v závěrečné misi nazvané Massacre si to mohou rozdat čtyři *Comanchové* proti čtyřem *Werewolfům*. Bohužel je tady jedno ale. Pokud hraje najednou maximálně čtyři hráči je všechno v pořádku. Ale když si to chcete vyjasnit v osmi, tak si musíte pořídit dvě instalace této hry.

Protože jsem zatím nenašel dostatečné množství času a protihráčů pro důkladné otestování hry více hráču na jednou, napsal jsem tento článek do rubriky První dojmy. V některém dalším čísle se jistě setkáte s důkladnou recenzí, ve které se budu věnovat především hře po sítí.

—Genagen



# Worms

Jan Mrkvička

v přípravě: PC-CD, PSX, PC,  
Amiga, CD32, MAC-CD

počet hráčů: 1 - 4

producent: Team17

vydavatel: Ocean

datum vydání: listopad 1995



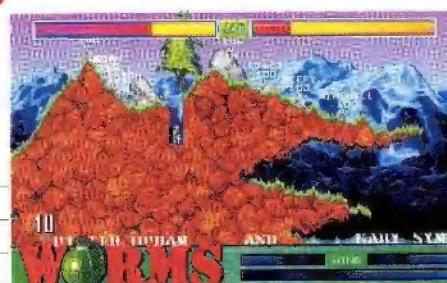
Tak takhle vypadají následky leteckého útoku. Ono to nevypadá tak děsivě, ale uvažte, že pod mostem na červíky čekají jen vše stravující plameny.



Pro lepší přehled nad celkovou situací na bojišti je zde možnost pohled oddálit.



Inspirace Amerikou různých zeměpisných šírek. Veškeré stavby jsou přirozeně jen dekorace, které se chovají jako normální země.



Když je nahore příliš rušno, stačí jednoduše vzít sbíječku a schovat se pod zem. Ale ani tady nemusíte pasivně čekat. Stačí jeden dobře umístěný dynamit a ti nad vám se budou divit.



Pěkný zásah, ale důležité je také myslit na zadní kolečka. Rozhodně bych si nestoupal tak blízko k útesu, zvlášť pokud jsou nepřátelé ještě naživu.

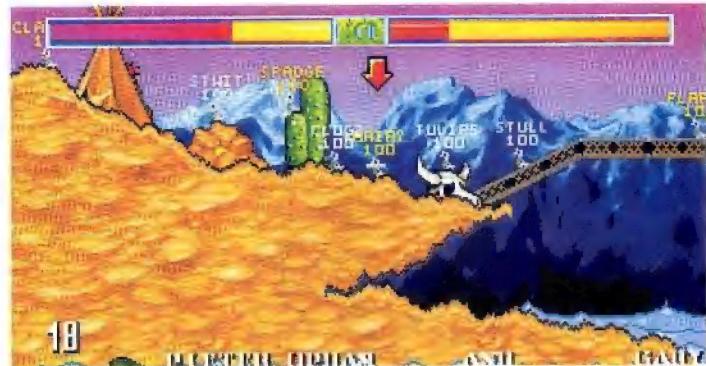


Není dobré si vzít na mušku červá, jehož týmový kolega stojí za vámi a čistí si bazuku.

**V**íte, jaký je rozdíl mezi tankem a červem? No přece tank střílí z děla, zatímco červ střílí z bazuky. Že jsem se zbláznil? Možná, ale teď se jen snažím postihnout rozdíl mezi legendárními sharewareovými *Skorči* (*Scorch*) a novou hrou od Team 17 - *Worms*. Nepochybňě se Team 17 nechali hrou *Scorch* inspirovat, což však vůbec není na škodu. Naopak. Myslím, že *Worms* se brzy stanou hrou, která zahltí všechny počítačové sítě a počítače jak u vás doma, tak na školách a univerzitách.

Hrací plochu tvoří dvourozměrná krajinka zabírající několik obrazovek (plynulý sc-

rolling je samozřejmostí). Už dvě krajinu, které jsou k vidění v demu, jsou velmi nápadité (obrázky uvedené zde nejsou z dema). Kromě tradičních kopců tu jsou také jeskyně, mosty, miny a plno dalších blbůstek. A v této mírumilovné (až na ty miny) krajince se ocitne osm až šestnáct roztomilých červíků (každý hráč má čtyři), kteří disponují bazukami, brokovnicemi, naváděnými střelami, granáty, firebally, dynamity, třaskavými beránky, minami, atd. Nemyslete si ale, že takový obrněný Rambo-červík se postaví na místo a střílí. Kromě možnosti normálního červího pohybu (tzv. šourání) mohou červi skákat, stavět si žebříčky a plošinky, kopat chodbičky (podkopaná země se narodí od *Skorčů* nepropadává), mohou se teleportovat



a to ještě Team 17 slibuje různé kousky s lanem včetně bungee jumpingu. Nejrychlejší způsob, jak zabít nepřátelského červu, je dostat ho na spodní okraj hrací plochy, k čemuž může posloužit dobré míšený fireball nebo jen lehké štouchnutí (stojí-li červ na okraji útesu). Dole je totiž nějaký ničivý živel (oheň, voda) a to pak udělá jenom ssss nebo žbluňk a je po všem. Všichni červi mají předem nastavitelný počet životů, které po setkání s minami, granáty a jinými třaskavinami ubývají. Střelu tradičně ztěžují proměnlivý vítr a možnost změny gravitace.

Hráči se střídají po kolech, čímž je zvýhodněný hráč, který má červů méně, protože ti jeho hrají častěji. Doba kola je omezená na jednu minutu (v plné verzi nastavitelná), přičemž po většině činností (výstrel z bazuky, pád z velké výšky, šlápnutí na minu) kolo končí. Z brokovnice ale můžete vystřelit dvakrát (mezi výstřely se přirozeně lze šourat (pohybovat)) a stejně tak po položení miny či dynamitu dostanete čas na odebrání se do bezpečné vzdálenosti.

Grafika, animace a hudba jsou stejně dobré jako nápad. Nechápu, jak dokázali udělat tak realistické animace červů, kteří tvoří jen pár pixelů. Když zadáte svému červímu bojovníkovi, aby zaútočil kamikadze, tak si nejprve na hlavu uvážte šátek, když spadne z velké výšky, zaboří se do ze-

mě hlavou, kterou s hlasitým plomb zase vyndá, občas vám zamává, atd. Rovněž zvukové efekty včetně průvodce červíků jsou velmi povedené. Jenom občas zůstane nějaký zvuk v počítači „viset“ (to znamená, že zní pořád dokola). Tuto chybíčku ale jistě firma odstraní a pak už bude hra dokonalá.

V plné verzi nás čeká dalších 4,3 miliónů krajin (možná to ale ti kulišáci z Team 17 psali americky a to by jich bylo „jen“ 4,3 miliard). Nastavit půjde pravděpodobně úplně všechno od omezení zbraní až po jména jednotlivých červů (Potěší, když místo Clogze

hrájete za červa Františka. Je to takové osobnější). Hra bude podporovat souboj až čtyř hráčů, s možností hry přes modem či po síti. Přirozeně místo nějakých hráčů může hrát počítač, jehož úroveň bude rovněž nastavitelná. Worms zkrátka mají vše, co by měla mít hra vhodná ke strávení dlouhých zimních večerů, nebo chcete-li dlouhých nudných hodin ve škole. Hra není náročná na hardware ani na čas, je dobré hratelná, neohraje se a postará se o zábavu až čtyřem lidem. A proto vymažte Skorče! Už je nebude potřebovat. —Leif Mongolson



**Souboj červů na mořském dně kam spadly tři dalekohledy. Ne? Tak souboj červů na pozorovací stanici na Marsu. Také ne? ...Je čas pro kvíz Excaliburu: Kde se odehrává souboj červů na obrázku a jaké je pravé jméno manželky červá Hairyho?**

## Předvíkendový bonbónek

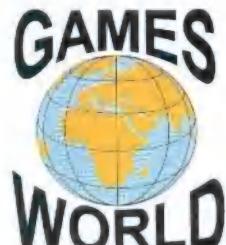
### BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** budete moci vždy od 6:45 ráno soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON**. Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávání. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru**, či **předplatné časopisu EXCALIBUR**.



Váše redakce

Excalibur



první dojmy

# Formula One Grand Prix 2

Tomáš Smolík

platforma: PC-CD

minimum: PC 486,

8 MB RAM, CD

typ: simulátor

žánr: F1

tvůrce: Goeff Grammond

vydavatel: Microprose

v prodeji: listopad 1995

V roce 1991 přišla firma Microprose na trh s hrou *Formula One Grand Prix*. Jednalo se o velmi realistický simulátor formulí F1 a od té doby prakticky nebyl překonán. Proto se není čemu divit, že někteří lidé (jako třeba já nebo Něňa) ho hrají dodnes. Čas této hry již brzy vyprší, protože na listopad je oznámeno vydání jejího pokračování s praktickým názvem *Formula 1 Grand Prix 2*. Jelikož jsem na ECTS měl možnost si tento skvělý simulátor zahrát, podělím se s vámi o zážitky.

Protože již první díl byl velice komplexním simulátorem, některé věci byly pro díl druhý jen zaktualizovány. Takže opět můžete očekávat reálná jména všech stájí a všech pilotů F1, tentokrát za rok 1994. Připraveno je všech 16 okruhů sezóny 1994. Vaši soupeři budou mít kvality svých jmen,



Skutečně přenádherné auto, co říkáte? Je vidět, že si Microprose dali záležet na grafickém zpracování. Jenom si tak ve skrytu duše říkáme, zda-li pak bude fungovat SVGA rozlišení k plné spokojenosti na strojích pod P75. Co myslíte? Ještě šestí, že jsou dva grafické režimy, tj. VGA je vám k dispozici.

takže nejlepšími protivníky budou Damon Hill a Michael Schumacher. Závod si ale můžete ulehčit pěti pomůckami (automatické řazení, automatické zpomalování před zatačkou, nezničitelnost vozu apod.) či zvolením jednoho z pěti stupňů kvality vašich soupeřů. Při jízdě máte opět na výběr z několika způsobů pohledu (z kokpitu, ze zadu, z vrtulníku atd.). Druhy závodů jsem zase tři: Quick Race, jeden z okruhů Grand Prix, nebo celá sezóna. Když přidám možnost hry po modemu či po síti, mám za sebou základní charakteristiku této hry, která se ovšem neliší od předchozího dílu. Důvod je jednoduchý, *Formula One Grand Prix* byl velice propracovaný simulátor, takže stačilo kostru nechat, jen ji zaktualizovat a přidat pár vylepšení, ke kterým nyní přejdu. Díky licenci od FIA (Fédération Internationale de l'Automobile - Mezinárodní Automobilová Federace) jsou v *F1GP2* nejen skutečná jména jezdců a stájí, ale také všechna pravidla pro Formule 1. Vylepšen byl systém opanovaných záznamů, proto-



Aby se neřeklo, že tady provozujeme neplacenou reklamu, tak slavnostně vám oznamujeme, že firmy, které vidíte na obrázku, pořádají na formuli, jsou skutečnými sponzory hry. To je co?



United Colors of BENETTON. Schumacher to dneska pálí. Zašláfoval to na cílovku a už to vede. Super. Jak můžete vidět, auta jsou vykreslena do nejmenších detailů, takže úplně vklidu poznáte, o koho se jedná. Toto je například zmíněný Benetton. Akorát, že nevidíme pod helmu, takže nevíme, zda-li jede Michael Schumacher, nebo Josef Vaněček.

NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE ZE SVĚTA HER VÁM PŘINÁŠÍ MĚSÍČNÍK

# LEVEL

PRVNÍ ČESKÝ HERNÍ ČASOPIS S CD PŘÍLOHOU

30 Kč  
LEVEL

99 Kč  
LEVEL + CD



Neuvěřitelné  
výhody  
a fantastické slevy  
pro každého předplatitele  
při nákupu her

**Roční předplatné LEVEL 360,- Kč**

Cena za jedno číslo je 30,- Kč

**Roční předplatné LEVEL + CD ROM 1080,- Kč**

Cena za jedno číslo je pro předplatitele 90,- Kč

Na adresu Level, P.O. BOX 28, 160 17 Praha 6,  
zašlete složenkou typu "C" odpovídající částku.  
Na zadní stranu rozepište, která čísla si předplácíte.

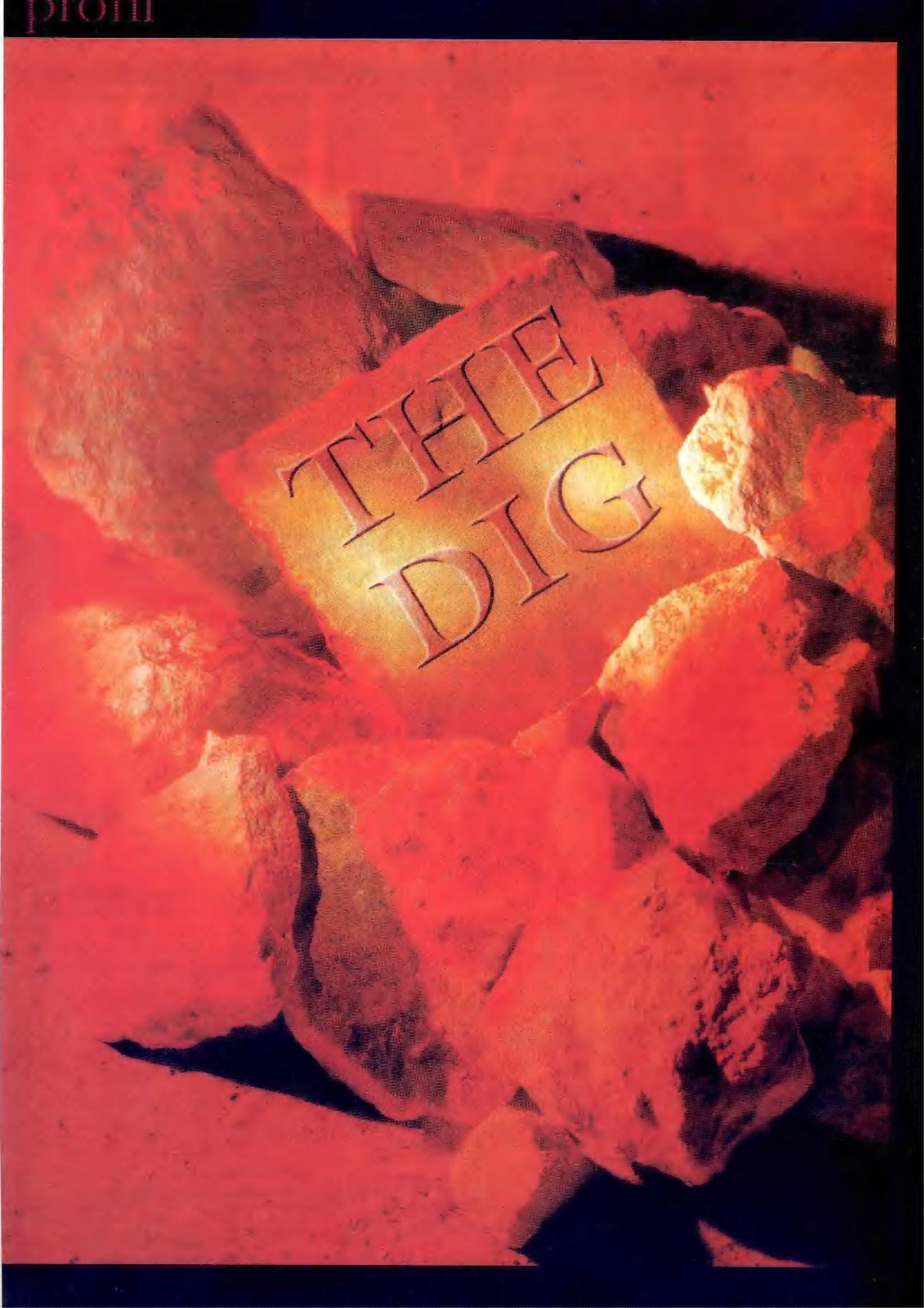
Level si můžete koupit na novinových stáncích,  
ve vybraných prodejnách počítačů a hlavně  
v síti firem JRC a ESCOM.



JRC Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, Po-Pá 10-18  
PC SHOP Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po-Pá 9-18 a So 9-15  
GAME CENTRUM Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, Po-Pá 9-18, So 8-11  
POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, Po-Pá 9-17



FREE  
DIG



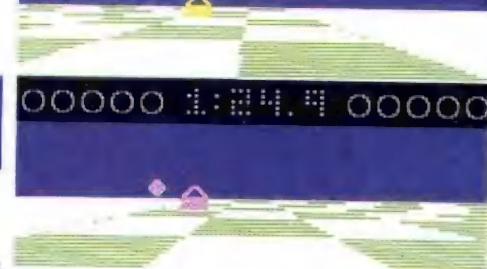
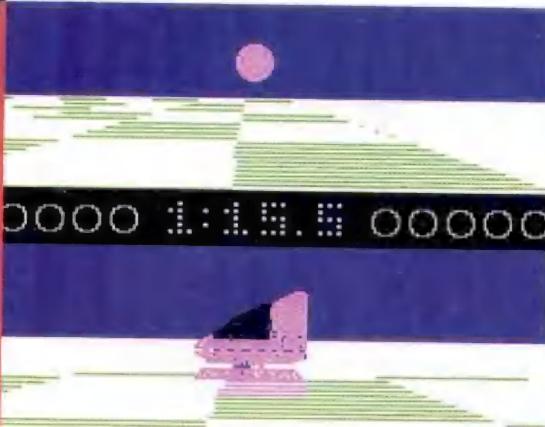


Karel Taufman

# Od LucasfilmGames k LucasArts

KDYBY SE MNE NĚKDO ZEPTAL, JAKÁ JE  
má oblíbená softwarová firma, nevěděl  
bych co odpovědět. Bránil bych se chabým  
tvrzením, že se mi líbí konkrétní tituly, ne  
jedna určitá firma, která je vydává. Pokud  
by mne ale mučili a vydírali a týrali, nako-  
nec bych asi musel přiznat, že k *Lucas-  
Arts* chovám jisté *SKRÝVANÉ SYMPATIE*.





**H**ry LucasArts znáte nejpochybně všichni. My si je teď hezky shrneme a povíme si o každé něco zajímavého.

V době velké slávy osmibitových počítačů spolupracovali Lucasfilm Games s Electronic Arts, která jim zajišťovala distribuci her. Z té doby jsou známy tituly námořních simulátorů *PHM Pegasus*, *Strike Fleet*, nebo 3D střílečka *Ballblazer*, ze které tu někde okolo vidíte obrázky.

Na osmibitech se ale Lucasfilm Games příliš neohrály a už přešli do éry šestnáctibitů. Šestnáctibitové hry LucasArts lze rozdělit do několika skupin. My se nejdříve podíváme na adventury.

**Maniac Mansion** (*Dům maniaka*) je klasika. Je to klasika se vším všady a všichni k ní prostě musíme cítit úctu. Možná to nebyla úplně první adventure, kterým se dnes říká „adventure monkeyovského typu“, ale její úspěch patrně navždy determinoval velkou část produkce Lucas Arts a přiměl mnohé napodobitele k pokusům o překonání. A ačkoliv v dnešní době působí snad její grafika a interface za-



starale, humor, který nabízí, nežestárne. *Maniac Mansion* získal mnoho ocenění, mezi nimi i titul hry roku. To všechno ale pochopitelně víte. *Maniac* jste dohráli před několika lety a tak obrátím vaši pozornost na něco, o čem nevíte. Je to fakt, že příběh šíleného doktora, který unese krasavici Sandy, dal základ stejnoumennému televiznímu seriálu. Nedivte se. Představte si, že ve své době to byla zcela ojedinělá hra a lidé z ní byli úplně mrtví. Do zmíněného projektu šli společně *Lucasfilm Ltd. Television*, TV kanál *The Family Channel* a společnost *Atlantis Films*. Ale vezměme to od začátku. Všechno začali dva animátoři Lucasfilmu - Cliff Ruby a Elana Lesser. Tihle dva si krátili volný čas hraním MM1 a dospěli k názoru, že je v ní určitý potenciál na větší projekt. Vytvořili koncept televizního seriálu a ukázali ho George Lucasovi. Tomu se nápad líbil (nezapomínejte, že George má za sebou i Kačera Howarda) a kontaktoval The Family Channel. Všichni, kteří se k projektu dostali, byli nadšeni. Jako poslední se do skupiny připojila kanadská produkční společnost *Atlantis Films*, která připravila produkci v Torontských studiích *Cinevillage*.

Nás bude asi nejvíce zajímat, jak je seriál podobný hře. Produkční Barry Jossen říká: „Tak asi nejdůležitějším momentem je, že hra byla původní inspirace pro seriál. Bez ní by tato show nevznikla, takže si ji musíme vážit. Nicméně hra má mnoho elementů, které vypadají dobře na monitoru počítače, ale hůře v televizním pořadu. Tak poprvé, oba projekty mají rodinu, která se jmenuje Edisonovi. Je tam hlava rodiny - velký vynálezce a vědec. No a to bude tak asi všechno. Nicméně i ty další věci jsou alespoň inspirovány hrou.“ Aha!

Herci, kteří se podíleli na seriálu, jsou zcela neznámí a pokud je mi známo ve známost ani nevstoupili (nic ve zlém). Mary Charlotte Wilcox hraje Idella. Idella je přitom postava, která vznikla na stanici *SCTV* a byla uměle transformována do pořadu pro svou po-

pularitu. Ehm. George Buzzza hraje občloustlého obra s inteligencí předškolního věku. Deborah Theaker je Fredova žena Casey. No a Fred je vlastně hlavní postavou celé show. Téměř šíleného vynálezce hraje Joe Flaherty. Ten neměl ponejprv ani zdání o tom, že bude ztvárnovat postavu z počítačové hry. „Někdo se zmínil, že *MM* je počítačová hra a já vykřikl, ‘Cože, to snad ne?’ Ale myslím, že televizní pořad se od hry nakonec velmi liší,“ říká Joe.

A jak si seriál vedl? Nic extra. Pokud je mi známo, natočilo se dvacet dva dílů a konec. Za tuto informaci ale nedám ruku do ohně. Možná se skončilo ještě před plánovanou dvaadvacátou episodou. Byla to prostě katastrofa. Jak je vidět, Lucas nakonec není nový Disney, jak někteří rádi tvrdí. Zatímco Walt získával za své televizní pořady různá ocenění, další projekt Lucasfilmu - *Kroniky mladého Indiana Jonesa*, kterého vysíala ABC, byl stanici odřeknut po tom, co se odvysílalo prvních dvacet osm ze třiceti dvou episod.

### Zak McKracken and the Alien Mindbenders

(*Zak McKracken a vesmírní mozkoničitelé*). Překonat sebe sama bývá daleko těžší než stát se úspěšnějším svého konkurenta. Lucasfilm Games se o to pokusili v *Zakovi* a zašli možná až příliš daleko. „I zkušený hráč bude potřebovat nejméně padesát hodin na dohrání této hry,“ holedbal se svého času Steve Arnold, *generální manager* Lucasfilm Games a i dnes s ním nelze příliš polemizovat. Zak je obrovská hra. Je plná vtipu stejně jako její předchůdkyně, ale je daleko komplikovanější.

*Zak* je reportér bulvárního plátku *National Inquisitor*, do kterého vymýslí senzační historky o vegetariánských vampírech a šílených toasteřech. Do tohoto světa pak už úplně snadno zapadá nové nebezpečí, které pozemštanům hrozí z vesmíru. Celosvětová epidemie má snížit IQ všech lidí na nulu. Dobytí Země pak bude pro větřelci rasu hračkou. *Zak* se vydává po stopách hrozného komplotu a přibírá si ještě tři přátele. Postupně odhalují vesmírany jako pracovníky telefonní společnosti a přichází na spoustu závažných faktů.

Ačkoliv dnes působí *Zakova* grafika dost staromódně, ve své době se jednalo o absolutní špičku. Celý interface byl tak interaktivní, jako nikdy předtím. Pro člověka, který tu dobu nepa-

matuje, se to špatně vysvětluje, ale já si vzpomínám, jak jsem zašitý v koutku jednoho počítačového střediska obdivoval kvality Amigy (tehdy absolutně nejlepší osobní počítač) právě na *Zakovi*. Moje zkoumání ale netrvalo dlouho. Když mi hra dovolila otevřít zásuvku, tak jsem se lekl, že jsem utekl domů, zahrabal se pod peřinu a tři dny nevycházel ven. Takový šok už dnešní počítačoví hráči nezažijí. Otevřít zásuvku! Jó to byla věc. Ale i z dnešního pohledu je *Zakiův* design obdivuhodný. Ovládáte celkem čtyři postavy, které nezávisle na sobě plní na různých místech různé úkoly. To je i na dnešní dobu slušný zmatek.

**Indiana Jones and The Last Crusade - Adventure** (*Indiana Jones a poslední kruciáta*). Hra, která začíná velmi podobně jako její filmový vzor, se naštěstí ve svém průběhu neukáže jako pouhý plagiát. Přesto děj adventury trochu trpí tím, že hráči znají celý příběh z kina. V *IJATLC* Lucasfilm Games vylepšili svůj herní engine a výsledkem bylo kvalitní ovládání, které se hravě usádilo v adventure hrách po celém světě a vesele (i když s malými úpravami) přetrvává dodnes.

*IJATLC* byl také první Lucasovský projekt, který se stal celou merchandisingovou operací zahrnující i počítačové hry. Současně s adventure verzí filmu byla pro US Gold vytvořena i akční verze, což byla vlastně jen *plošinová prolézačka - skálačka - mlátička* bez nějakého příliš originálního nápadu.

**Loom** (*Tkalcovský stav*). Ačkoliv *Loom* není stejně rozsáhlý jako *Zak*, má něco, co ho činí neopakovatelným. Tato hra patří neustále k nejoblibenějším starým adventurám (po *Monkey Islandu 1 a 2*). *Loom* má oproti svým vrstevníkům revolučně zjednodušený interface. Pouze na věc ukážete a pokud s ní můžete něco v danou chvíli udělat, stane se to. Ve hře nenajdete žádné funkce typu *Vezmi*, nebo *Mluv*. Podobný interface LucasArts s velkou slávou

odhalila nedávno v *Sam & Max*. Když v Loomu seberete kouzelnou tkalcovskou hůl (je to hůl, která se používá pro spřádání, ne jen obyčejná hůl na opírání, či snad normální magická hůl) začnete se učit kouzla, která sestávají z jednotlivých not. Na kouzlo otevření může být třeba sestava not „e-c-e-d“. V krásném manuálu máte popsána všechna možná kouzla a můžete si do něj zapisovat jejich formy. K původní hře se dokonce přidávala třicetiminutová audio kazeta, kterou si měl hráč poslechnout před započetím hry, aby byl patřičně naladěn. Dnes populární CD verze *Looma* je naprosto unikátní svým kvalitním audiem. Ačkoliv některí herci mluví více postav, jejich hlasy jsou dokonalé. Origin by se měl pěkně ohlédnout zpátky a začít své *Speech packy* zkvalitňovat podle Loomova vzoru. Zatímco v *Ultimě 8* je mluvené slovo jen hezkým doplňkem hry (vyjma hlasu Guardiana, pochopitelně) v Loomu tvoří hlasy doslova atmosféru hry.

Jenom stručně k příběhu hry. Jste Bobbin Threadbare. Nejmladší a nejdouloho po zahájení hry také poslední z cechu tkalců. Celý svět okolo vás je plný cechů. Jsou tu cechy sklářů, kovářů, pasáků dobytka apod. Bobbin se snaží dostat za zbytkem svého cechu do vyšší dimenze a cestou se střetává s mnoha postavami, drakem i pánum Chaosu. Na konci hry se Bobbinovi podaří zamezit Chaosu zavládnout ve světě cechů, ale nezničí ho. Hra končí zcela jasným náznakem, že pokračování bude. Bohužel zůstalo jen u toho náznaku.

**The Secret of Monkey Island** (*Tajemství Opičího ostrova*). A toto je konečně hra, která otrásla dějinami. Pokud byl *Maniac Mansion* první adventure, pak *Monkey Island*



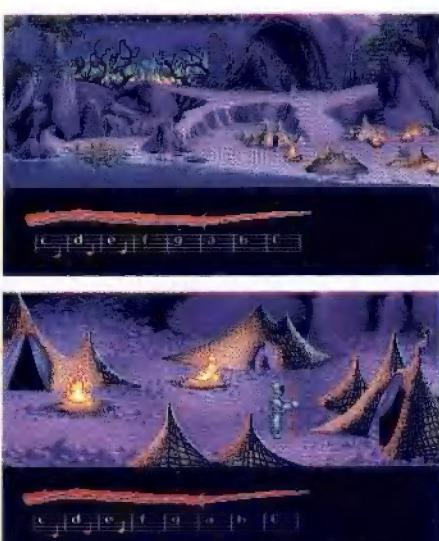
**Lucasfilm Games** byla založena v roce 1982, po finančním krachu firmy Atari a až do relativně nedávné doby nevykazovala výrazný zisk. Zatímco v roce 1990 pracovala ve firmě stovek lidí, dnes zaměstnávají LucasArts Entertainment Co. a Lucas Digital Ltd. dohromady téměř tisíc pracovníků a jsou největším daňovým poplatníkem v Marin County. George Lucas je jediným vlastníkem společnosti. Podívejme se na jednotlivé divize a pracovníky firmy.

## ZVUKOVÉ EFEKTY

Peter McConnell je skladatel a designér hudebního software. Studoval elektronickou hudbu na Harvardu a sestavil řadu psychedelických skupin. Umí hrát na kytaře, bendžu i klávesách a může i zpívat. Začal pracovat ve společnosti Lexikon, která se specializovala na elektronické zpracování zvuku na zakázku. V Massachusetts, kde společnost sídlila, tak získal své softwarové zkušenosti. Když přešel k LucasArts, stal se spoluautorem IMUSE (Interactive Music and Sound Effects), což je patentovaný hudební systém LucasArts.

Jeho hudbu jsme mohli slyšet snad ve všech produktech firmy od *Monkey Island 2* po *Full Throttle*. „Zvuk je pro hry stejně důležitý, jako pro film. Pokud ho nemáte, vidíte hezké obrázky, ale chybí vám iluze reality,“ říká Peter a pokračuje: „V posledních letech prošel zvuk a hudba u her malou technickou revolucí. Zvukové karty pro PC jsou čím dál tím levnější, podporují stereo a CD technologie nám dovoluje oprostit se od použití syntetizovaných zvuků karet a přehrát digitálně nahrávanou hudbu přímo z CD, tak jako to dělá váš CD přehrávač.“

I lucasovský miláček IMUSE se musel přizpůsobit novým podmírkám. Zatímco původně byl vyvinut pro *MDI*, u *Full Throttle* poprvé pracuje s digitální hudbou. Lucasfilm se nezapře a tak se mixování zvukových efektů pro hry často velmi podobá práci na filmech. Zásadně se upřednostňuje používání nových zvuků, nahrávaných speciálně pro daný projekt, před používáním zvuků z „knihoven“ (Do-

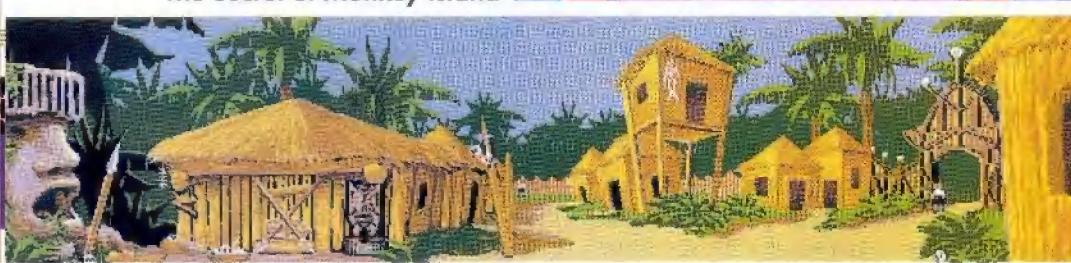


Loom





The Secret of Monkey Island



je první Velkou Adventure. Oba díly této hry se dodnes v zahraničí prodávají a nic nenaznačuje, že by se na tom mělo v dohledné době něco změnit. Interface hry je obdobný jako u *Indiana Jonesa 3*, ale grafika a hudba doznaly podstatných rozdílů. Rozsáhlá hra je rozdělena do několika kapitol. V té první se hráč stává adeptem na piráta Guybrushem Threepwoodem, který je ochoten udělat vše k dosažení svého velkého snu. Když už konečně splní všechny zadané úkoly, zmizí všichni piráti a s ním i jeho naděje na dobrodružný život. No a nebo ne tak docela. Putování za krásnou unesenou guvernérkou zavede Guybrusha až na legendární Opičí ostrov. Guybrush se musí postavit divokým domorodcům a bandě dravých duchů vedených mrtvým pirátem LeChuckem.

Tato hra byla údajně inspirována jízou Pirates of Caribbean v jednom z Disneyových parků. Není divu, protože je od začátku do konce fantasti-

ky vtipná a zábavná. Jen těžko bychom hledali adventure, která jí v hratelnosti překonala. A to se piše rok 1995.

### **Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge** (*Opičí ostrov 2 - LeChuckova msta*)

Úspěch Opičího ostrova byl fantastický a pokračování na sebe nechal dlouho čekat. Guybrush tentokrát změnil krajčího a celou hrou se prochází v modré pláštiku s velkými kapsami. *MI2* je mnohonásobně větší než jeho předchůdce a tuny zábavných situací a gagů se na vás jen valí ze všech stran. Může to ale být právě velikost hry, která zabrání hráči pořádně si ji vychutnat, když někdy ztratí nadhled a zabloudí v problémech na jednotlivých ostrovech. Výrazných změn doznala grafika a animace. Oboje se nedá s *MI1* vůbec srovnávat. Také vyprávění příběhu je fantastické, s obraty, jakým je začátek hry. Guybrush visí na laně a vypráví guvernérce, jak se tam dostal. Celá polovina hry je vlastně depikcí jeho vyprávění. Ačkoliv i tato hra je značně lineární, můžeme v ní už pozorovat prvky nepovinných úkolů - tzv. *sub-questů*.

### **Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Adventure** (*Indiana Jones a osud Atlantidy*)

No a tady to už skutečně bouchlo. Byl-li *MI2* velkým, je *IJATFOA* mnohonásobně větší. Byla-li grafika a animace *MI2* krásné, jsou kresby *IJATFOA* několikanásobně krásnější a animace častěji a propracovanější. Tento projekt je

prostě obrovský a propracovaný do všech detailů. Porovnáme-li ho s předchozí adventure o Indiana Jonesovi, vychází ta hezká hra z konkurence o berličkách. Prvně v historii LucasArts se nám také objevuje zcela nelineární příběh. Ve hře jsou celkem tři, vzájemně se prolínající cesty, které vás mohou dovést k cíli. Při tom je asi pět procent scének vidět jen v jedné z těchto cest.

Podobně jako tomu bylo u *Indiana Jones and the Last Crusade, IJATFOA* byl kompletním merchandisingovým projektem. Zároveň s touto nádhernou adventure vyšla i 3D hra **Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Action Game**.

Společnost Dark Horse vydala vcelku dost hezký comics a v paperbacku vyšla knížka. Projekt se Lucasfilmu povedl a *IJATFOA* patří k nejlepším adventurám v historii počítačových her.

### **Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle** (*Maniakův dům 2 - Den chladílky*)

S *IJATFOA* to LucasArts přehnali. Došlo jim, že tuto adventure už nepřekonají a jako zajímavou možnost udržení vysoké kvality svých adventure her se rozhodli začít někde úplně jinde. Designér hry Dave Grossman říká: „Hodně jsme uvažovali nad těmi ochočenými chladílkami z *MM1*. V prvním díle jsme se k nim chovali jako k tapetě, prostě tam byli a konec. V téhle hře z vás uděláme hvězdy, rozhodli jsme se.“ A zbraňovalo to. LucasArts zvolili zcela nový styl grafiky, zachovali interface a vybudování zajímavého příběhu.

V tomto díle už není Dr. Fred tak sveřepý. Když se jeho ochočené chladílko napije toxicke tekutiny a nebezpečně zinteligentní, umožní třem kamarádům (počítačový fanatik Bernard, heavy metalový fanoušek Hoagie a trochu šíbnutá studentka medicíny Laverne) cestovat časem jeho přístrojem Chron-O-John. Chron-O-John ale není příliš spolehlivý a tak každého hrdinu vysadí v jiné časové době. Celá hra se pak odehrává v jednom a tom samém domě, který se ale mění s rokem ve kterém se hráč právě nachází. Dochází tak ke kuriózním situacím, kdy Hoagie musí zařídit ve své době poražení stromu na kterém v budoucnosti uvízla Laverne.



Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

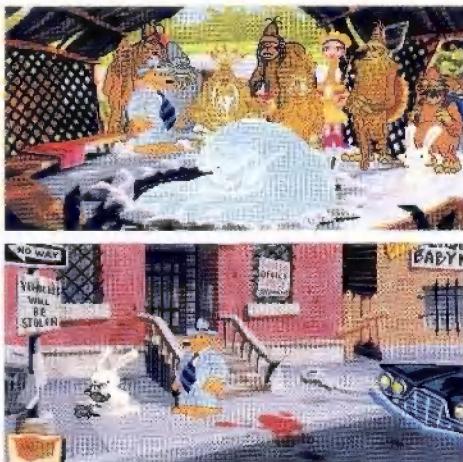


## Sam & Max Hit the Road (Sam & Max vyrážejí na cesty)

Sam a Max jsou postavičky, které ve svých komiksech *Sam & Max Freelance Police* oživil kreslíř a spisovatel Steve Purcell. Bizarní humor z dobrodružství psa Sama Spade a jeho násilnického kámoše, králika Maxe se mu podařilo přenést i do hry. Komiksy vycházely původně v Lucasáckém interním časopise *The Adventurer* (pouze dvě čísla ročně) a bavily pracovníky firmy tak dlouho, až to nevydrželi a věnovali jim celou hru. *SMHR* je dalším krokem LucasArts po *Maniac Mansion 2*. Styl grafiky i příběhu zůstal stejný, co se změnilo byl kupodivu téměř neprůstřelný interface, který se držel vlastně od začátků adventur. Grafika se roztahla přes celou obrazovku a zmizely příkazy *Vezmi, . Mluv, Jdi, ...* Místo nich platí jen jeden příkaz - *Použij na*, přesně jako ve stařičkém *Loomu*.

Purcell do této doby pracoval jako animátor na volné noze a kreslíř pro LucasArts. Na tomto projektu dostal funkci *Creative Director*. S nelehkým úkolem mu pomáhal Sean Clark, který předtím řídil převod titulů jako *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, *The Secret of Monkey Island* a *Loom* z PC na Macy, Amiga a různé CD platformy. S nimi velmi úzce spolupracoval Michael Stemmler, který pracoval jako hlavní programátor na *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. V *SAMHTR* se pokusili udělat hru, která by apelovala jak na děti, tak na dospělé. Purcell o tom říká: „Děckám by se měla líbit komiksová grafika a animace a dospělí budou na větví z verbálního a situačního humoru.“

*SAMHTR* je středně rozsáhlá hra s množstvím animací a fantastickým slovním humorem. Ačkoliv Sam a Max chodí neustále spolu, hráč ovládá jen jednu postavičku (z devadesáti čtyř a půl procenta je to Sam). Zápletka se točí kolem ztracené atrakce z pouťové-



Sam & Max Hit the Road

ho muzea podivin. Sam a Max se vydávají po stopách a přicházejí do absolutně šílených lokací, jako je největší klubko na světě (jezdí se na něj lanovkou), nebo bungee jumping z Mount Rushmoor.

**Full Throttle (Na plný plyn)** *Full Throttle* je další vývojový krok ve světě adventur LucasArts. Názory se ale různí na to, zda-li to nakonec není krok zpět. LucasArts použili podobný interface a stejný styl grafiky jako ve své poslední adventuře, ale rozhodli se, že tento bude ještě jednodušší. Jedná se patrně o celosvětový trend přizpůsobit hry masovému kupci. Na nás, počítačové hráče, se zapomíná a možná není daleko doba, kdy poslední z nás bude sedět v muzeu podivin v *Sam & Max Hit the Road Again*.

Ve *FT* se prakticky nedá zemřít. Nelze se dostat do neřešitelné situace, což není zajištěno kvalitním designem

> pokračování na str. 116

slova sklady zvuků, odkud si můžete objednat třeba výbuch sopky, nebo dívčí výkřik.). Pro zdokonalení zvuku motocyklu ve *Full Throttle* byla kupříkladu ke zvuku motorky přimíchána řada zvuků zvířat. *Full Throttle* má také poprvé v historii LucasArts živě nahranou hudbu od rockové skupiny *The Gone Jackals*.

## PRODUCT SUPPORT DEPARTMENT

V tomto oddělení šéfuje Jason Deadrich. Zatímco vývojářům končí 98 % práce dnem, kdy hra vyjde, tato sekce LucasArts svou práci v ten den právě začíná. Ke spokojenosti fanoušků firmy a všech zapálených hráčů patří tato služba k nejlepším na počítačovém trhu a LucasArts to nenechává náhodě. Nedávno například rozšířili „úřední hodiny“ na on-line službě a přibrali nové pracovníky. Protože jsou neustále ve styku s uživateli, jsou to vlastně oni, kdo se snaží protlačit do her co nejvíce prvků, které hráči usnadní život, tak jako *boot-disk utility* apod. Jason říká „chceme se co nejvíce přiblížit stavu *Plug'n'Play* (strč to tam a hraj si).“ Telefonní on-line služba není ale jedinou službou uživatelům. LucasArts už dávno komunikuje se zákazníky pomocí *CompuServe*, *Genie*, *America Online* a dokonce jejich vlastního bulletinu. Chvíle, kdy LucasArts vstoupí na Internet se blíží každým dnem. Plány pro tuto síť jsou obrovské. Nejedná se už jenom o pomoc zakyslým hráčům. Fanouškové se budou moci prohrabat novinkami o společnosti a ti udatnější možná zkusí štěstí skrz některé oznámení o volném pracovním místě v LucasArts. Možnost downloadování demo-verzí nejnovějších her jistě potěší. Navíc se konečně mezi normální lidi dostane i legendární „*The Adventurer*“. Vnitřní časopis firmy, tentokrát ve své elektronické podobě.

## QUALITY ASSURANCE DEPARTMENT

**QAD** je vlastně skupinka lovčů šotků. Vede je Mark Cartwright, který si nechává říkat hlavní exterminátor a své lidi přezdívá „computer insect eradicators“. Tato skupina playtesterů hraje hru, na které se právě pracuje, několik hodin denně a současně vyplňuje předepsané formuláře (v počítačové databázi), kdykoliv se něco nehezkého stane. „Brouci (Bugs) jsou



Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Adventure

> pokračování na str. 116

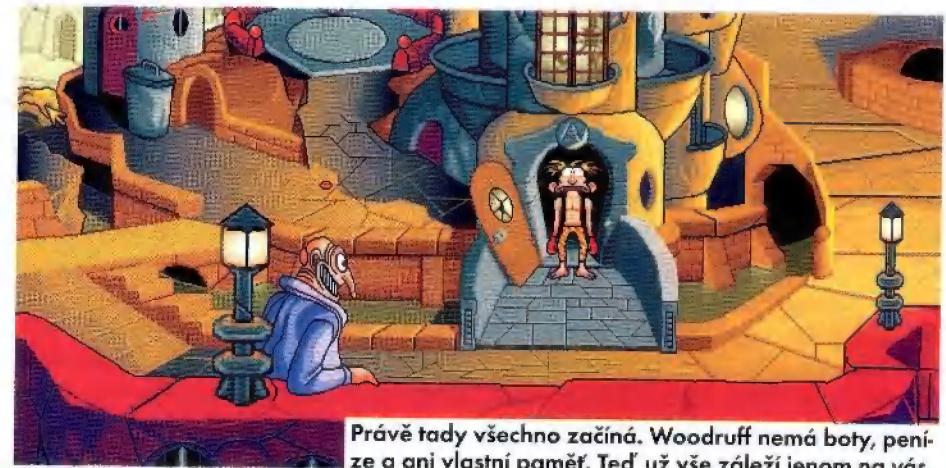
# recenze



Karel Florian



**Adventura  
od Sierry,  
na kterou  
všichni  
příznivci  
těchto her  
čekali.**



Právě tady všechno začíná. Woodruff nemá boty, peníze a ani vlastní paměť. Teď už vše záleží jenom na vás.



Pro ukrácení chvíle strávené čekáním na nahrání dat z cédéčka slouží tzv. rozptylovače.

**platforma:** WIN-CD

**doporučeno:** PC 486 DX,  
8 MB RAM, ts CD

**minimum:** 486 SX/25,  
4 MB RAM, ds CD

**typ:** adventure

**žánr:** humorné sci-fi

**tvůrce:** Coktel Vision

**vydavatel:** Sierra

**datum vydání:** 1995

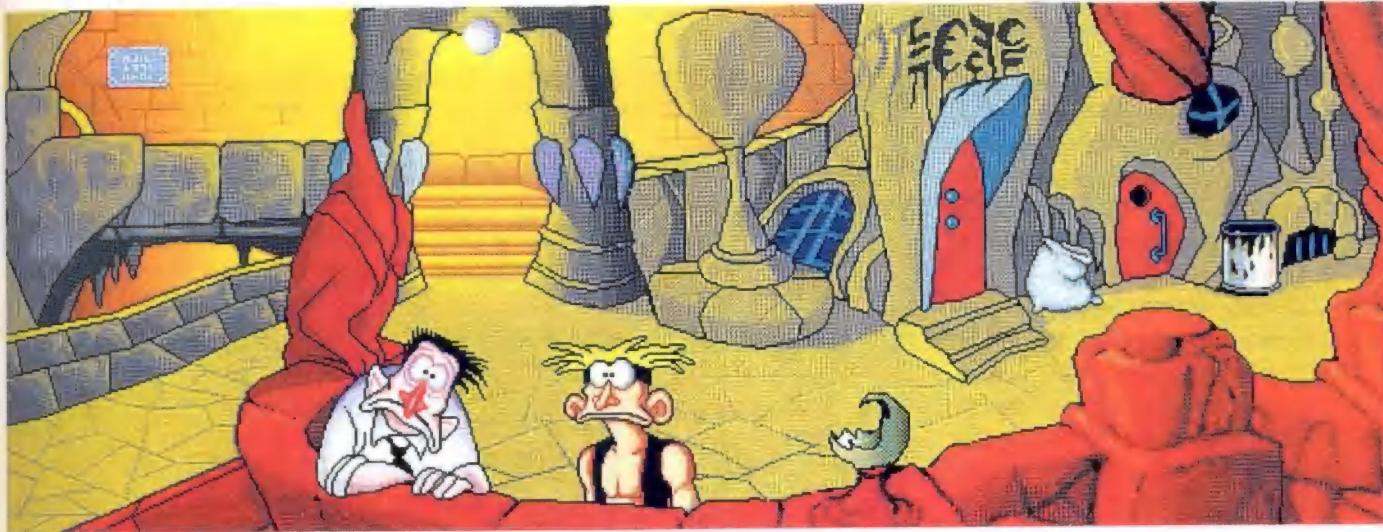
**U**rčitě si každý z nás vzpomene na výbornou trilogii od firmy Sierra jménem *Goblins*. Tři postavičky, zapeklité úkoly, dohromady několik desítek úrovní, výborná hudba a zvuk, ale hlavně spousta zábavy, která rostla s každým dokončeným kolem. Příznivci těchto výtvarů, a že je vás požehnané, se zřejmě již ale nedočkají čtvrtého pokračování, a proto se Sierra rozhodla, čistě z nezíštných důvodů (peníze a zisky stranou), že vydá hru, která bude obsahovat prvky Goblinů (grafika, humor), prvky adventure a dohromady to bude tvorit celek napcpáný zábavou a hratelností, která přeroste v herní nadšení, když hru zdárne dokončíte.



## Pilíř první: **příběh**

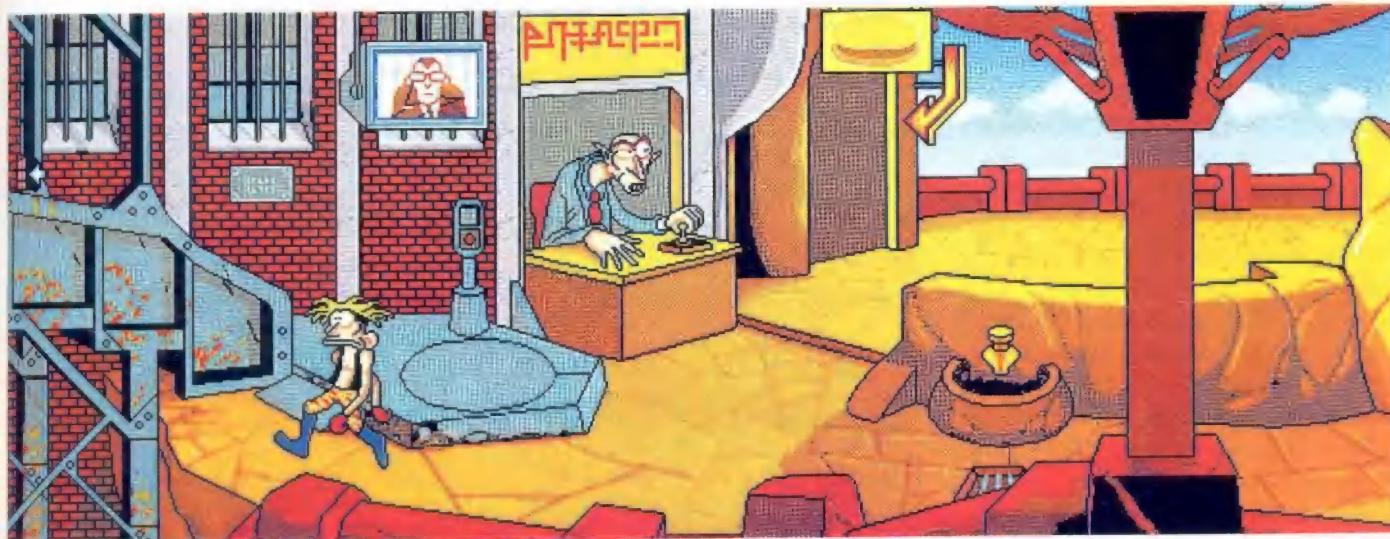
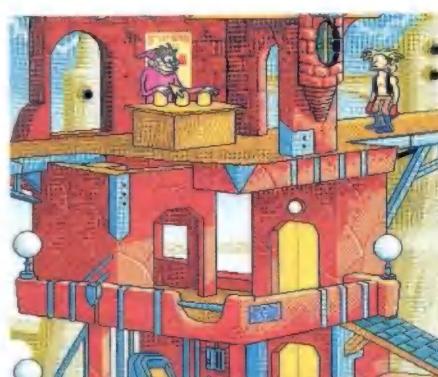
Osobně si myslím, že u adventur je to s příběhem na šířu. Kdeko přijde s něčím novým a pak se ohlédnutím zpět zjistí, že už to tu bylo.

Woodruff sice nevyniká nikterak originálním příběhem, zato jeho rozvíjení v průběhu hry je naprostě dokonalé. Začalo to úplně nevinně nukleární válkou. Po ní se národ tvorů jménem Boozookové rozhodl vytvořit vlastní komunitu a vystavěl si na odlehém koutě zeměkoule kopec zvaný Purple Hill. Přeživší lidé, kteří vylezli z úkrytu, si najednou všimli, že není koho osočovat a že je lidí málo a tudíž by všichni museli pracovat, a tak se rozhodli pro radikální a v podstatě i jednodušší řešení - válku. Národ Boozooků



# Schnibble of Azimuth

nebyl příliš početný a tak lidé vyhráli jedna dvě. Ovládli kopec a na jeho vrcholu vystavěli luxusní město, kde nyní žijí bohovským životem. Velí jim prezident, který je groteskní loutkou svého mocného poradce Bigwiga. Úplně dole, na nejspodnějším podlaží kopce žil profesor Azimuth, který pracoval na svém velkolepém projektu jménem Čas. Jelikož o něm nevěděl nikdo nic přesnějšího, začaly po městě kolovat pověsti o jakémsi „Schnibblovi“. Bigwigovi se to doneslo v podobě Schnibbla jako vůdce Boozoovské revoluce. Zminěný se zalekl a jedné noci vtrhl do Azimuthovy pracovny. Profesor ho však již dříve zmerčil a schoval tehdy ještě malého Woodruffa, který si hrál na jeho stole s medvídkem, do bedny u zdi. Po chvíli profesora zlí vojáci odvedli a Bigwig si pro utíšení svých sadistických choutek prostřílel Woodruffova medvídku. Malý Woodruff celé divadlo sledoval



z pod víka bedny a ani zbla mu nerozuměl. Ráno se probudil dospělý s menší bolestí hlavy a netušil ani trochu, kdo nebo co je, proč je tady a kde vlastně. Jen tak matně tušil, že by měl najít a zachránit profesora, což se mu vybavilo z útržků v paměti. A právě nyní dostáváte kontrolu nad Woodruffem vy a konejte, jak umíte!

## Pilíř druhý: **hratelnost**

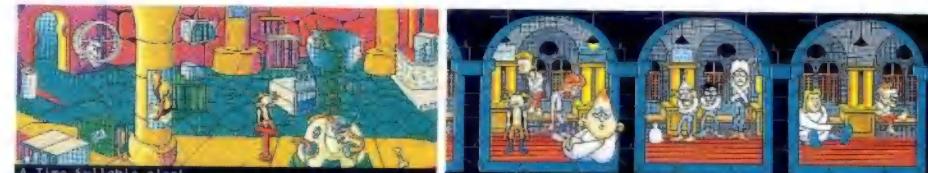
Mám rád adventury. Dobré adventury. A Woodruff mezi ně bezesporu patří. A dluží za to jedinému činiteli, který však absolutně kraluje. Hratelnosti.

Jsou adventury, které mají minimální obtížnost a které jsou dohratelné za pár hodin (*Full Throttle, Lost Eden*). Pak jsou adventury, které jsou fatálně obtížné a kde jste odsouzeni na techniku „všechno na všechno“ (*Discworld, Legend Of Kyrandia 3*). Ale kdo se obával o děáelské obtížnosti tady, padne zubama na kámen. Jasné je, že

ze začátku neumi Woodruff ani číst, ani psát, nemá boty ani peníze. Když projdete prvních pár lokací, všechno tohle mu opatříte, začíná teprve ta správná zábava. Na začátku začínáte v nuzném přízemí a postupem času se probojováváte do nejvyššího patra kopce, kde nakonec svedete závěrečný boj s Bigwigem a zničíte ho. A proto je tady fakt, že v tomto případě máme štěstí, protože Woodruff má obtížnost zvolenou tak akorát. Někdy jsou problémy dětsky snadné, jindy si nevíte rady a chodíte po všech objevených lokacích a zkoušíte, co se dá. Vzájemně se však tyto veličiny doplňují a tím pádem i vyrovnávají. V podstatě zde nehrozí možnost toho, že byste hru nedohráli. Hra se tudíž stává hratelnou a zábavnou. Přispívá k tomu i to, že je nacpána přehršlými vtipkami, gagů a legračemi. Woodruff jako hrdina a přesně vztato postavička je jednoduše k zasmání. Jeho styl chůze, úšklebky, způsob mluvy a hlavně styl, jakým veškeré činnosti provozuje je srandovní. Znáte to, u adventur jsme zvyklí na chybové hlášky typu „*Mistake, I don't think so*“, případně *Full Throttlačeké „No“*. Kdybyste je čekali i u Woodruffa, s jistotou byste se nedočkali. Prvním důvodem je skutečnost, že ve hře chybí titulky (k tomuto se ještě vrátím) a druhým, že hlášky nejsou ani v mluvěné podobě, tudíž je ani nemůžete slyšet. Způsoby oznamování všech chybových poznámek jsou totiž převedeny do mimické podoby. Ano, je tomu tak. Ti z vás, kdo si již prohlédli obrázky, to zajisté již zjistili, a ostatní na to přijdou sami. Woodruff totiž každou špatně zvolenou činnost začne komentovat např. brutálním tělocvikem, vražděním much, sebefackováním, natahováním tváře či snahou naučit se kouřit. Těch činností je samozřejmě více a všechny jsou nesmírně legrační, takže i když uděláte chybu, zasmějete se tomu. Navíc způsobů je tolik, že se příliš neopakuji. Tahle všechna mimika by však nešla vytvořit bez základního činitele jménem...

## Pilíř třetí: grafika

Dalším obrovským kladem Woodruffa je grafika. Jsou na ní vidět goblinovské znaky a tudíž nám příde i poněkud známá. Lehce zkreslené postavičky a mimika tváří budí dojem, že je celá dělaná jako karikatura. Grafika běhá v SVGA rozlišení o 256 barvách a je to na ní vidět. Všechny objekty a vůbec okolí jsou velmi precizně vykresleny, většina obrazů dokonce skroluje. Ani-



Ve hře je spousta, nebo spíše převahou skrolujících obrazovek, které se mohou pohybovat jak horizontálně, tak i vertikálně.



**61% 126%**

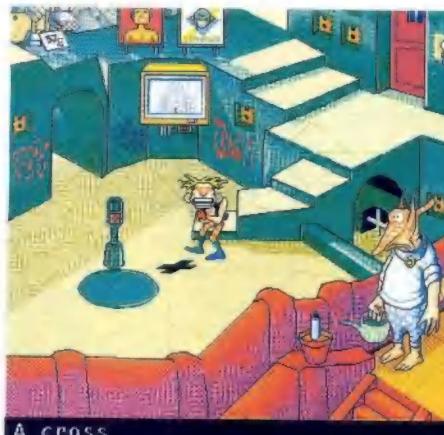
URANOMORCA  
PROGRYRA  
PIROVU  
PIRGULU

Druhá z narážek, o kterých jsem psal. Všimněte si markantní podoby s jednou poměrně neznámou hrou.

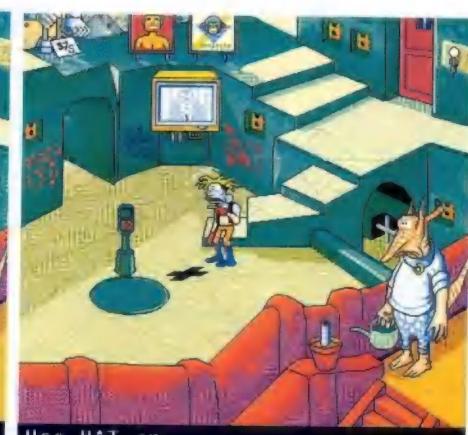


A champion

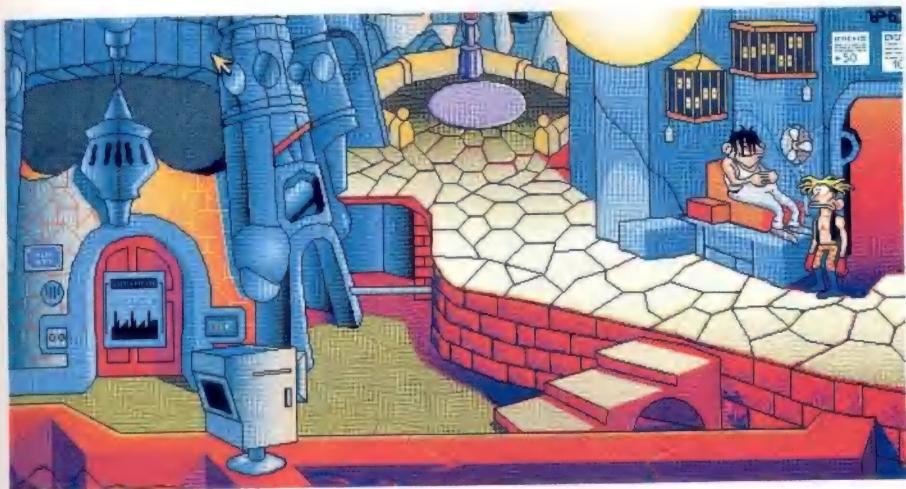
Jedna z narážek. Ten muž sedící vpravo je farář. Když vám nabízí možnost lukrativních sázk, prospěvuje svou roli mšovým zpěvem.



Takhle a stokrát jinak vás Woodruff uzemní, pokud po něm chcete něco, co nemá v programu. Jinak řečeno, když zkusíte něco na něco a ono to nesedí.



52



mace jsou krásně plynule, ústa hrdinů se hýbou synchronně s mluvou. Zkrátka grafika má velkou jedničku.

## Pilíř čtvrtý: Windows

Kdekdo nenávidí Windows. Nicméně se v tomto případě musí uznat, že tento program hru nikterak nekazí, nezpomaluje a abych ještě přilihl olej do ohně, hra ani jednou nespadla. To je zapříčiněno jednak skvělým naprogramováním hry, ale svůj díl na tom nesou i Windows, protože pokud si dobré vzpomínám, sebelépe napsaná hra může pod Windows spadnout. Samotná instalace proběhne bez sebe-menších zádrhelů. Setup si otukne váš stroj, zeptá se na adresář a už to jede. Na disk si zkopíruje pár malých souborů a všechno ostatní tahá z cédéčka. Možná se teď zeptáte, jestli to hru nezdržuje a já vám hned odpovím, že ne. Je pravda, že mezi každou lokaci nahrává *Woodruff* data z cédéčka, ale aby vám ukrátil tuto kratičkou chvíličku, píchně vám na monitor obrázek. Mezitím, co se snažíte přijít na to, jakou souvislost má onen obrázek se hrou, si program vycucne data a jede se dál. Stručně řečeno, nahrávání je ne-smírně krátké a hru vůbec nezpomaluje. Když to shrneme, zjistíme, že Windows *Woodruffovi* vyhovují a nikterak zábavu nekazí, snad jen svou existencí, což bude ovšem vadit jen zavilému *antiwindowsmanovi* a ten si hru nejspíš ani nekoupí. A teď k médiu zvanému...

## Pilíř pátý: zvuk

Zvuk je v této hře zastoupen ve velmi hojně míře. Začíná to dabingem hlavních hrdinů, který nemá chybu. *Woodruff* mluví hlasem, který se k jeho vzezření přesně hodí a v některých momentech by člověk řekl, že ho dabuje Woody Allen (samozřejmě že to tak ale není). Ostatní postavy jsou dabovány také výborně, leč nedosahují kvalit *Woodruffa*. Navíc je *Woodruffovi* skvěle rozumět, takže neangličtináři - *no problem* (žádný problém). Zvuk jako takový je super. Veškerou činnost, kterou *Woodruff* provádí, doprovází skvělý zvuk, který se často obměňuje a tak není stereotypní a nudný.

## ... Pilíř šestý a poslední: humor

V tabulce si jistě všichni z vás všimli titulku humorné sci-fi. Tak se na ten humor zaměříme blíže. V celé hře,

kromě samotné činnosti Woodruffa, jeho vtipů a gagů, nalezneme také něco málo narážek na dnešní společnost či počítačový svět. Pro příklad mohu uvést navážení na DOOMA, či na sázkaře à la bookmaker = farář (nebo to bylo obráceně?). Ve hře je jich samozřejmě více, teď si právě nemohu dost dobře vzpomenout, ale každý z vás, co hru bude hrát, je tam potká. Zkrátka, sraná musí bejt!

## Podraz (zbíječka) první: karta

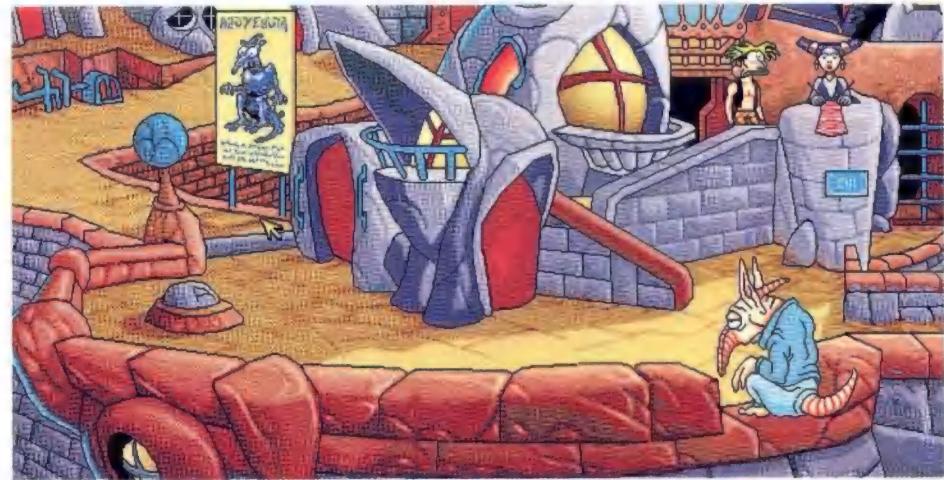
Ve třetím odstavci jsem se zmínil, že ve hře chybí titulky. Z toho plynec jedna skutečnost, kterou již všichni dozajista odhalili. Ano, Woodruff potřebuje ke své činnosti zvukovou kartu. Teď se nejspíš nemajitelé podobného hardwaru zachmuří, ale řekněte, když už jste to dočetli až sem, určitě vydržíte do konce. Uznávám, že je to menší nevýhoda, ale uznejte, kolik lidí dneska ještě nemá Sound Blastera. Dobře, schovějte ty ruce, chápou. Dobrá, uznávám, Ti, kdo nevlastní zvukovou kartu, přijdou zkrátka. Je to jedna z prvních nevýhod této jinak dokonalé hry.

## Podraz (pneumatické kladivo) druhý: hudba

U dnešních her, ať se jedná o dungeony, adventury či strategie, jsme zvyklí na nějaký ten standard, co se týče hudby. V nedávné době jsme byli zavaleni vynikajícími hudebními kompozicemi (*Lost Eden*, *Full Throttle* a *Prisoner Of Ice*). Co se týče hudby, nejsem žádným puritánem, ale muzika u Woodruffa mě krutě zklamala. Přijde mi, že melodie, které vycházejí z mého Sound Blastera vůbec ke hře nepatří, neboť vůbec nezapadají k atmosféře a typu hry. Skřípání, vrzání, pískání, brrr, prostě hudba nestojí za nic.

## Konec první: doporučení

Mohu vám říci jediné: tahle hra stojí za to, abyste jí věnovali něco více, než jenom svou pozornost. Jedná se o studni-



ci zábavy, herních problémů a vysoké hratelnosti. Věnujte jí alespoň trochu času a sami poznáte, o co jde. A ještě něco, nehrajte ji podle návodu, o hodně byste přišli.

## Konec druhý a poslední: The End

Rozloučím se slovy Pavla Nového z pořadu Sportžurnál: Páček shledáček a nezapomeňte, TOHLE je to právě ořechové! —Roger T.

Rozlehlosť hry je dostatečně vidět na obrázcích, které nejsou zdaleka ze všech lokalit, na které můžete ve hře narazit. Velkou výhodou je nakreslení s vlastní mapy.

**90**

grafika: 90

animace: 90

hudba: 40

zvuk: 80

### WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

testováno na: PC 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB, 1 MB SVGA, WIN 3.1 a myš

**pro:** vynikající děj, grafika, spousta zábavy a rychlý spád **proti:** hudba, nutnost zvukové karty

**speciality:** dostatečně rychlé pod Windows  
Jednoznačně vynikající adventure s výborným příběhem, zápletkou, hratelností a grafikou. To pravé pro příznivce adventur.



# ATARI

## ATARI JAGUAR

ATARI JAGUAR - počítač	8490
ATARI CD-ROM + Blue Lightning	
+ 2 demo CD	7490
ATARI JAGUAR + CD ROM + 3 CD	14990
PHILIPS CM8833	8590
Barevný RGB monitor se STEREO zvukem ideální pro JAGUAR	
ATARI CAT BOX	3350
ATARI CONTROLLER	1090
KABEL MONITOR VIDEO	490
KABEL RCA AV VIDEO	490
KABEL SCART AV VIDEO	490
KABEL SCART RGB VIDEO	590

ATARI JAGUAR	2
BALDIES	
BATTLEMORPH	
BLUE LIGHTNING	
CREATURE SHOCK	
DEMOLITION MAN	
DRAGON LAIR	
GRID	
<b>HOVER STRIKE</b>	
MYST	
ROBINSONS REQUIEM	
SOUL STAR	
TEMPEST 2000 SOUNDTRACK	

## Hry v modulu

ALIEN vs. PREDATOR	2450
BRUTAL FOOTBALL	2090
BURSY	1790
CANNON FODDER	2290
CLUB DRIVE	1790
CRESCENT GALAXY	1590
CYBERMORPH	1990
DOOM	2450
DOUBLE DRAGON V	2290
DRAGON: THE BRUCE LEE	1790
EVOLUTION DINO DUDES	2290
FLASHBACK	1790
<b>FLINOUT</b>	2290
HOVER STRIKE	2290
CHECKERED FLAG	2450
INT. SENSIBLE SOCCER	2290
IRON SOLDIER	2290
KASUMI NINJA	2450
NFL FOOTBALL	2450
PINBALL FANTASIES	1990
RAIDEN	1590
SUPER BURN OUT	2090
SYNDICATE	2450
TEMPEST 2000	2090
THEME PARK	2450
<b>ULTRA VORTEK</b>	2450
VAL D'ISERE SKING&SNOW	2290
WHITE MEN CANNOT JUMP	2450
ZOOL 2	1790

## LYNX SUPER KOMPLET

**5950.-**

**Ušetříte celých  
970.- Kč!**

obsahuje:  
LYNX II - počítač,  
brašnu na Lynx,  
Com Lynx,  
Sítový zdroj a 6 her:  
BASEBALL HEROES,  
CALIFORNIA GAMES,  
HOCKEY, HYDRA,  
CHIP'S CHALLENGE,  
NFL FOOTBALL



## časopis pro Vaše Atari

- novinky • zajímavosti
- čenky • henní příručky
- rady uživatelům • články o hotech
- cena 30,- Kč

ST - XE - Falcon  
Jaguar - Lynx



## A NĚCO PRO ZAČÁTEČNÍKY



Atari 800 XL + XC-12 TURBO	3330
Atari 800 XE + XF551	5990
Atari XC12 TURBO magnetofon	1190
Atari XF551 disket jednotka	3990

Základní moduly	
Rambox 2	1890
RAM Box III	690
Ventury III	330

## Hry

TTDOS Hry na disketech – celkem 30 disket s hrami  
Universal turbo hry – celkem 15 kazet s hrami

Využitkové programy - českina, angličtina, němčina, basic, turbo basic, logo, assembler aj., v cenách od 120,- do 200,- Kč

Uživatelské programy	
BW-DOS 1.0.D	100
Capek 3.1 K+D	150
Humble design K+D	200
Peněžní deník K+D	200
Silveralist K+D	200

A mnoho literatury

JRC • Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, otevřeno Po-Pá 10-18  
PC SHOP • Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, otevřeno Po-Pá 9-18 a So 9-15  
GAME CENTRUM • Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, otevřeno Po-Pá 9-18, So 8-11  
POČÍTAČE • Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, otevřeno Po-Pá 9-17  
CONSUL • Nám. Republiky 12, 301 12 Plzeň, tel. a fax: 019/523721, otevřeno Po-Pá 9-18, So 9-12  
COMPUTER CENTRUM • Husova 8a, 602 00 Brno, tel. a fax: 05/582891, otevřeno Po-Pá 10-18



Robert Havlík, Pavel Jirák

# MECHWARRIOR 2



**V**ítám všechny příznivce robotických bojů, stejně jako hráče, kteří se s tímto druhem her nikdy nesetkali, popřípadě je někdy v minulosti příliš nezaujaly. Vy všichni vězte, že *Mechwarrior 2* je zcela jedinečná a fantastická hra pro pařany všech druhů a barev a pokud si ji nekoupíte, prohloupíte! Ti inteligentnější z vás si asi již uvědomili, v jakém duchu se tato recenze poneše - a máte pravdu, bude to téměř ryzí chvála, neboť nic menšího si zmíněný simulátor robotických soubojů rozhodně nezaslouží. Pokud vám tento úvod připadal subjektivní, máte naprostou pravdu. Každý (tzn. i subjektivní) názor však musí z něčeho vycházet a jsem přesvědčen, že po vyslechnutí mých argumentů, potažmo pak po zahrání hry samotné se mnou budete souhlasit.

**VÁLKA 31. STOLETÍ** *Mechwarrior 2* je dalším simulátorem mohutných a těžce ozbrojených kolosů nasazených ve válečném konfliktu, který vás staví do role pilota takto sofistikovaných strojů. V tomto případě se jedná o konflikt dvou klanů, z nichž jeden přicestoval odkudsi z vesmíru s úmyslem obsadit galaxii toho druhého, který si to však samozřejmě *nechce* nechat líbit.

A tak většinu planet brzy zachvátí otresy způsobené dopadem mohutných robotických koncentin válečných strojů *31. století*, které se utkávají v bitvách na život a na smrt (resp. funkčnost a nefunkčnost) v nejrůznějších teréních a klimatických podmírkách. Ve hře budete mít možnost výběru mezi oběma klany, jejichž bojová technika se od sebe sice nikterak nelíší, ovšem jednotlivé mise budou mít samozřejmě zcela odlišný charakter. Narozdíl např. od hry *METALTECH: Earthsiege*, kde

**platforma:** PC-CD

**minimum:** PC 486 DX,  
8 MB RAM, ds CD

**existuje na:** PC

**v přípravě:** W95-CD (prosinec)

**typ:** akční simulátor

**žánr:** sci-fi

**počet hráčů:** 2 sif/modem

**vydavatel:** ACTIVISION

**datum vydání:** září 1995

byla spousta misí velmi si navzájem podobných, jsou briefingy v *Mechwarrior 2* velmi různorodé a originální. Setkáte se zde s úkoly typu *ochránit jedoucí vlak, zničit nepřátelskou výsadkovou loď, či rozstřílet konvoj automobilů vezoucích členy vládní garnitury oponujícího klanu*, přičemž se s podobnou misí již ve hře nesetkáte. Dalším výrazným zlepšením oproti ostatním hrám tohoto typu je terén. Nejenže je jiný snad u každé mise, ale on

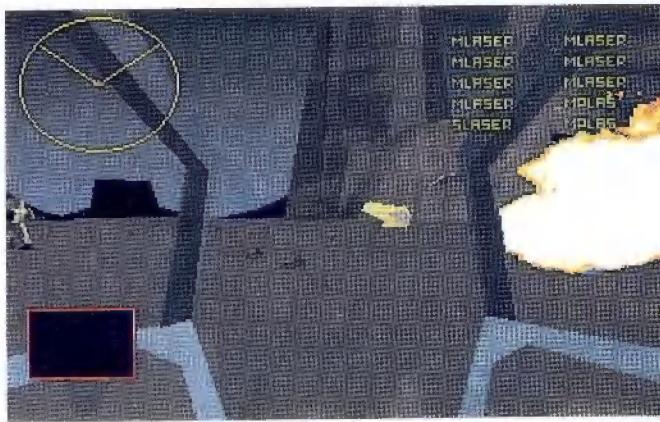


je dokonce členitý! Různé prohloubeniny, prolákliny, výmoly, vyvýšeniny a pahorky, na které máte možnost vylezti, či do nichž můžete spadnout, nejsou žádnou výjimkou. Autorům to však nestačilo a tak ještě navíc obohatili některé mise různými mosty a dokonce se setkáte i s tunelem! Vrcholem vší drzosti je však schopnost létat, kterou autoři obdařili některé *mechy* ve hře. Díky této schopnosti získává boj zcela novou dimenzi. Představte si například situaci, kdy vystřelíte salvu svých posledních raket na protivníka, který se však v poslední chvíli vznese do vzduchu, čímž nejenže unikne vašim střelám, ale ještě ke všemu na vás ze vzduchu několikrát vystřelí a, nedejbože, vás zničí! Dalším úhybným manévrem je obrovské zrychlení robota, jehož následkem je jakýsi skluz. Pomocí tohoto manévrů se můžete z místa, kde stojíte, dopravit dost rychle a dost daleko na to, aby vás silnější nepřátelská střela minula. Tohle všechno však nepřátelé rovněž používají a často vám tím vyplýtvají spoustu munice. Kapitola sama pro sebe je inteligence nepřátelských robotů. Vaši protivníci budou používat do dnešní doby ryze lidské taktiky a lstí. Mezitím, co se vás jeden bude snažit zdržet a upoutat vaši pozornost, druhý bude například upalovat směrem k objektu, který máte chránit, aby ho mohl nerušen zničit. Pokud na vás bude útočit větší počet *mechů*, všimněte si, že vás brzy obklíčí. Nepřátelé dokáží rovněž využívat vlastnosti vašeho *mecha* ve svůj prospěch. Pokud si zvolíte robota mohutného, budete sice disponovat velkou palebnou silou, ale budete velmi pomali a vaši protivníci se proto poženou dál za svým cílem vědouc, že vám brzy utečou a bude od vás pokoj. Pokud si vyberete robota rychlého, vaši oponenti budou pro změnu neustále útočit, protože vaše palebná síla nebude nikak nebezpečná a váš robot toho příliš nevydrží. Zbraní, kterými své stroje můžete vybavit, je zde poměrně dost, i když mám pocit, že jsou o něco méně rozmanité, než ve výše zmiňovaném *Earthsiege*. Na druhou stranu můžete volit mezi patnácti různými roboty, což je myslím

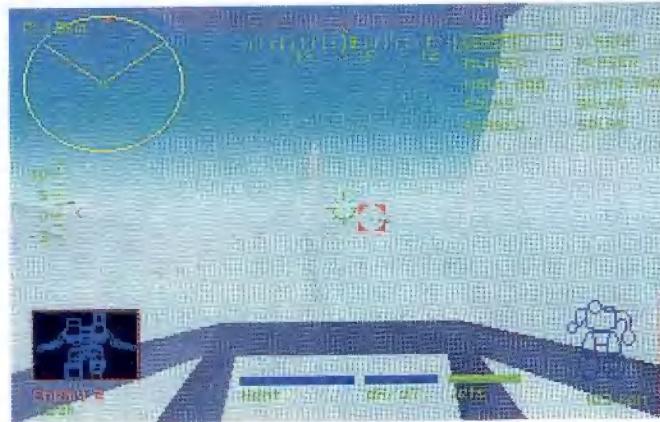


více než v *Metaltechu*. Jediná věc, která oproti výše zmíněné hře znamená tak trochu krok zpět, je dle mého názoru absence výzkumu a výroby nových strojů. V *Mechwarrior 2* si totiž můžete hned na začátku prohlédnout všechny *mechy*, které budete mít v průběhu hry k dispozici, i když na každou misi budete mít samozřejmě určenou maximální váhu vašeho robota, čímž se zamezí použití nejtěžších strojů hned v prvních misích.

**ROZVOJ HRY** Další důležitou změnou proti vynikajícímu *Metaltechu* je postupný vývoj válečného konfliktu. Zatímco ve hře *Earthsiege* jste některé mise nemuseli úspěšně dokončit, i když to znamenalo např. oddálení výroby dalšího robota, či větší obtížnost misí následujících, zde se bez splnění vašeho úkolu nehnete. Myslete si o tom co chcete, ale mně to nijak nevadilo, i když reálněji je samozřejmě řešení *metaltechovské*. V *Mechwarrior 2*



Ukázka dvou perel Mechwarrior 2. Tou první je výbuch a druhou dramatická situace, kterou z obrázků vyčte, pokud nejste sensibil. Tak zoufale jsem totiž smažil po mé pravici explodujícího protivníka, až jsem přehrál celý svůj stroj. V této hře to znamená dočasné vypnutí celého robota. Pokud by k němu bylo došlo dříve, než po zničení nepřátelského mecha, psal by tuto recenzi někdo jiný.



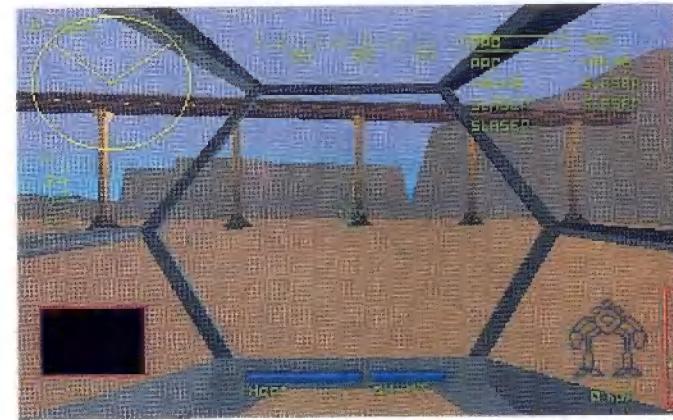
Tato mise se celá odehrává na zamrzlém jezeře. Račte si všimnout okolních hor na ledové ploše a hordy chladných nepřátel, která mě chladně pozoruje z druhého břehu chladného jezera.



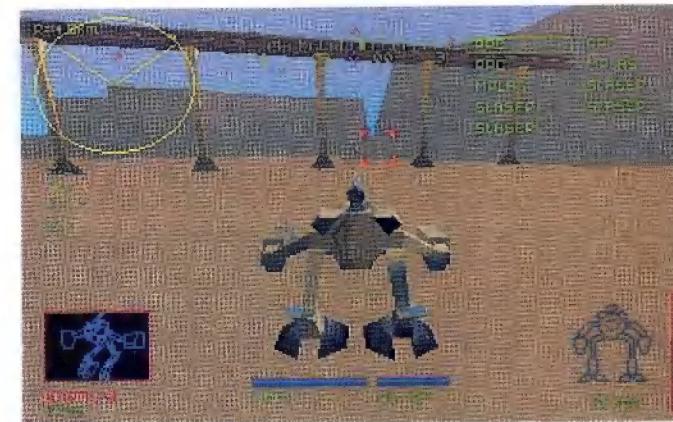
Jeden ze dvou nepřátelských mechů se opravdu neopatrně vystavuje...



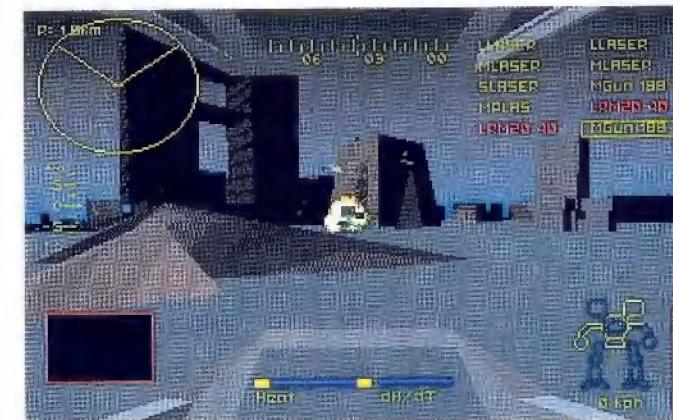
Nepřátelský mech zničen.



Ještě před chvílí stály na tomto mostu nepřátelské stroje. Možnosti jejich zničení byly dvě: buď zničit most, což by dostalo i mecha, který se po něm procházel, nebo ho rovnou sestřelit. Zvolil jsem druhou variantu.



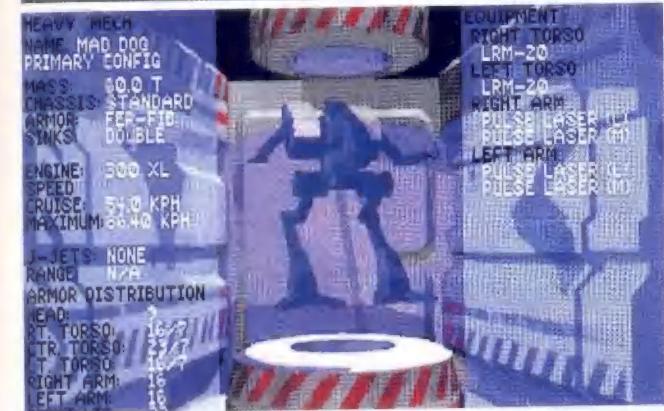
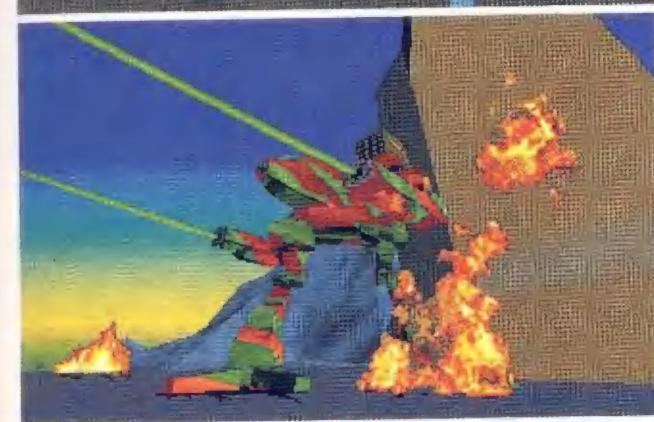
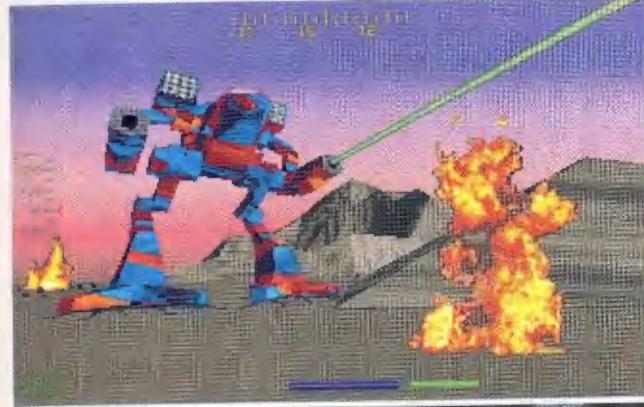
Tak takovéto kolosy budete muset pilotovat, rozhodnete-li se koupit tu hru. Není to nic snadného, ale dokonale to „simuluje“ nejen válku 31. století, ale i pocit obrovské ocelové moci.



V komplexech jako je tento, jsou bitvy úžasné zábavné, není nad to zahrát si na babu s bojovníky z nepřátelského klanu. Bývalý mech, který je nyní hořící koulí uprostřed mého zorného pole, jí ode mě právě dostal.



Další nepřátelský mech se odebral na cestu do věčných vrakovišť.



si po každém tažení budete mít možnost přečíst, jaké následky váš úspěch v dané misi měl na další vývoj války. A to všechno velmi podrobně. V popisech bitvy se například uvádí přesný popis strategie obou stran a ztráty, které jim bitva způsobila. Na holografickém přístroji, umístěném v hlavním stanu obou klanů si můžete promítnout například historii daného rodu, jejich technologie, stejně jako průběh konfliktu před vaším zapojením se do války. Jednou za čas se budete muset účastnit „soudu“, který má rozhodnout o tom, zda a o kolik budete povýšeni, či nikoliv. Jedná se v podstatě o boj proti ostatním pilotům stejného klanu v jakési speciálně upravené aréně. Tyto „misy“ jsou občas velmi obtížné vzhledem k tomu, že robo, kterého budete pilotovat určuje zvláštní tribunál vašeho klanu. Důležitým kritériem při rozhodování o tom, zda si tu kterou hru koupit, či nikoliv je nepochybně její rozsáhlost. O té bych rád řekl zhruba tolik: Pokud počítám pouze mise předem vyložené (výrobcem) není *Mechwarrior 2* nikterak rozsáhlý, pokud však uvažím tréninky a editor misí, pak se není o čem bavit.

## GRAFIKA, HUDBA, ZVUKY ANEB TO NEJLEPŠÍ NAKONEC

Grafika je standardní vektor potažený texturami, což samo o sobě není nic zvláštního, stejně jako rozlišení 320 x 200. Jiné je to však s rozlišením 640 x 480, natož pak 1024 x 768, které máte rovněž možnost nastavit. Asi vám nemusím vysvětlovat, že grafika při takovém rozlišení je prostě nádherná. Nejlepšími efekty, s nimiž se ve hře setkáte, jsou nepochybně výbuchy. Pokud vám exploze v *Metaltechu* připadaly velmi kvalitně nakreslené, vězte, že *Mechwarrior 2* šel ještě mnohem dále. Nemluvě o tom, že některé zničené objekty zachvátí bezprostředně po výbuchu dokonale vytvořený požár! A to vše může být zobrazeno třemi způsoby, vzhledem k tomu, že každý *mech* je vybaven nočním viděním (které je zelené) a barevně rozlišenou „sítovou projekcí“.

Hudby si sice ve hře příliš neužijete, neboť ji máte možnost slyšet pouze na základně, ale o její kvalitě namůžete být pochyb. Co se týče zvuků, jedná se opět o bonbónek, neboť každou akci ve hře provází velmi věrohodný (a ženský) hlas palubního počítače. Zvukový doprovod střel a výbuchů je rovněž bez chyby, což dokazuje i skutečnost, že pokud jste ke zdroji libovolného zvuku obráceni zadou, a následně se otočíte, hlasitost onoho zvuku se podstatně zvýší. To má za následek velmi realistický efekt a to zvláště u dupotu robotů, neboť díky tomu uslyšíte zda se *mech*, který je za vámi přibližuje, či vzdaluje, ba dokonce, jestli je stále za vámi, nebo zda si vás nadbíhá apod. Celkový verdict: doporučujeme.

—Eldwyn a Hawkins

89

grafika: 89

animace: 84

hudba: 85

zvuk: 93

### MECHWARRIOR 2

testováno na: PC 486 DX4/100, 16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

**pro:** grafika, zvuky, inteligence nepřátele, originální struktura misí, hratelnost a zábava  
**proti:** absence mapy a možnosti vývoje nových „mechů“

**speciality:** editor misí

**METALTECH: Earthslegue** (viz Excalibur 47)  
byl donedávna bezpochyby nejlepším simulátorem gigantických robotů, ale *Mechwarrior 2* tento simulátor porazil snad na všech frontách!

Vladimír Ponechal

# Mise Quadam

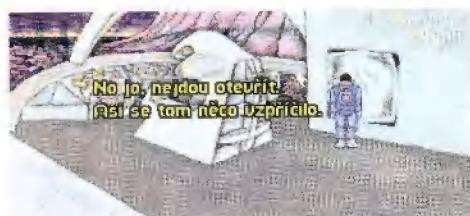
S politováním musím konstatovat, že český a slovenský herní průmysl je daleko za světovým. Naštěstí se čím dál tím více začínají objevovat nové a nové produkty, které pomalu, ale jistě tuto vzdálenost zkracují.



Přistání jedinou dálkovou raketou, kterou měli lidé k dispozici, se moc nevydařilo. David problémy doprovází mírnými nadávkami... Nuž co, alespoň je vidět, že má dobrou slovní zásobu.



Prvním obyvatelem Quadamu, kterého potkáte, je nějaký stromový červ. Vrrr... Chybí mu slušné vychování, a proto jen co se ženu harmoniku, tak mu zahrájí takovým způsobem, až se odstěhuje.



Toto je vnitřek raketu, kterou jste měl tu příležitost rozbit. Naštěstí se při přistání porouchaly právě jenom tyto dveře, které budou ukryvat asi zajímavý náklad.



Uvnitř v jeskyni se změní hudba. Na vás zůstane rozhodnutí, kterým směrem se vydat. Víte co, dám vám radu. Zkuste všechny chodby.

**Davide, rozhodli jsme se, že na druhou výpravu na Quadam poletíš ty. Dostaneš naši poslední dálkoletnou loď...**



Když jsem si nesl tuto hru domů, přemýšlel jsem o tom, jak asi na mě zapůsobí. Hned v metru jsem si prostudoval celý manuál. A překvapil mě. Musím říci, že tato hra má nejpropracovanější manuál ze všech českých výtvarů. Z textu přímo sálá originalita a profesionalita, která bohužel většině tuzemských výtvarů chybí. Další věcí, která se mi velmi zamhouvala, byly vysvětlivky. Na konci příručky totiž objevíte takovou kapitolu z názvem „Kdo je kdo a co je co“. Tady se dozvítíte to, čemu jste nerozuměli. Tak třeba: vité co je to Firfit? Je to prý halucinogenní látka získávaná destilačí mořských okurek. Nebo Sluněčník. Já vám teď slyším výkřiky: to známe, to víme co to je... atp. Zadržte, nevíte nic. Sluněčník neboli Solarium pandatum - je totiž živočich žijící v oceánech Quadamu.

**PŘÍBĚH** Je konec 24. století, přesněji řečeno (napsáno), rok 2360. Technologie androidů je na tak vysoké úrovni, že přesahuje dokonce i lidskou osobnost. Proto androidi vyhlásí lidem válku a začíná revoluce. Skupině vědců se však podaří uniknout v mezihvězdné raketě, se kterou přistanou na planetární základně Matna Plus. A vzhledem k tomu, že androidi zničili celé lidstvo, rozhodli se, že se už nevrátí zpět na Zem a ukryjí se na tomto místě. Jenže najednou se naskytne příležitost, jak se bestiálním robotům pomstít. Androidi totiž začali pokrývat povrch Země látkou kybertron (sloučenina na bázi Thalia a cyklických polypeptidů), která má schop-

nost zničit veškerou floru a faunu naší milované planety. Tuto látku však důvěřu před androidy vynalezla už neexistující civilizace na planetě Ascus. To by však samo o sobě nebylo pro lidi zajímavé, ale tato civilizace také vytvořila zbraň, která dokáže tuto látku anulovat na povrchu planety se vším, co se v ní nachází. Tato zbraň se jmenuje sodogomorátor. Jak se našim vědcům podařilo zjistit, jeden exemplář ještě existuje na druhém měsíci planety Ascus. Hned byli vysláni dva nejlepší. Byli to Willfram Kyrr a Eric Levassor. Bohužel, za několik týdnů po jejich přistání se spojení přerušilo a o jejich osudu není nic známo. Vzhledem k tomu, že vědcům zůstala poslední dálková kosmická loď, rozhodli se, že vyšlou ještě jednoho člena. Tím členem jste vy...

**INSTALACE** První věc, která asi nikomu neudělá radost, je zjištění, že hra je jištěna kódem. Bohužel. Je jasné, že autorům se nemůžeme divit. Vždyť u nás je pirátství na prvním místě... Potom dlouho nic a až potom přijde legální zakoupení hry. Malým plusem je snad jenom to, že se snažili udělat něco nové. Proto v příručce najdete na každé straně barevnou tabulkou, ze které vybíráte barvu, podle které jakou bude vyžadovat počítač. A tady je malý kámen úrazu. Pokud vlastníte monochromatický monitor, budete mít problém zjistit o jakou barvu se jedná. Zkoušel jsem to na monochrom notebooku a neuspěl jsem.

**KÓD** Po spuštění naběhne tabulka, ve které máte na výběr. Buďto se bu-

platforma: PC

minimum: PC 386 SX,

2 MB RAM, 4 MB HD

typ: adventure

žánr: sci-fi

producent: Agawa

distributor: JRC

datum vydání: podzim 1995

dete chtít nechat zasvětit do příběhu hry, nebo budete chtít hrát. Vzhledem k tomu, že jsem vás už zasvětil, začneme hrát. Po přistání na Quadamu vyštoupíte z rakety a koukáte kolem. Pusto a nehostinno, hmm (kupodivu). Svého hrdinu vidíte z dálky, ale to nevadí. I kdybyste ho neviděli vůbec, vždy zaregistrujete nějakou jeho hlášku. Celá hra je dělaná s nádechem humoru, což však ze začátku působí trochu rozporuplně, protože příručka vás připraví spíše na nějaký hororový thriller. Pardon trochu zveličuji. Musím však připustit, že i když je to první hra, kterou od tvůrčího týmu Agawa vidím, celkem na mě zapůsobila. Děj hry je totiž vytvořený celkem logicky. Se svým kosmonautem se podíváte na řadu míst, kde potkáte různé formy života. Třeba červa ze stromu, motýla, mořského hada, skákající míč a řadu jiných Quadamských potvor. Musíte řešit také kupu hádanek, do kterých se asi nejdříve dost zamotáte, ale na druhou stranu se z toho potom rychle dostanete vyřešením jednoho úkolu, po kterém vám začne být všechno jasné. V případě potřeby je možné hrát systémem použij všechno na všechno a byl by v tom čert, abyste nepochodili.

Jak jsem už napsal, hra je laděna humorně. To znamená, že z této hry autoři neudělali komedii, ale jenom ji trochu obohatili humorem, který určitě nejednou donutí gamesníka alespoň k úsměvu. Například se David, to jako hlavní hrdina, napije supercoly a potom se jde vymočit na keřový porost, a ten pak nějak psychicky nevy-

drží nátlak této odpadové tekutiny a prostě zkolauje. Prostě napsáno, je hlavní hrdina něco na způsob Dempseyho - David také musí čelit různým nástrahám, ale přitom nezapomene ani na svůj tvrdý humor.

## GRAFIKA A ANIMACE

Grafika ve hře je trochu rozporuplná. Nevím, nechci napsat že je ošklivá, ona to hlavně není ani pravda, ale je jednodušší a hlavně nevýrazná. Vypadá to tak, jakoby stvořitel nejprve namaloval skicu a potom ji vybarvoval odstíny nějaké barvy. Co je však hlavní, po čase si na tuto grafiku zvyknete a nebude vám vůbec vadit, ba naopak bude vám připadat jako přijatelná.

Animace se moc chvály ode mne nedočká a je to škoda. Hlavně jich ve hře ani moc není. A moc se nepovedly, hlavně co se našeho hrdiny týče. Ten šlape nohami pomaleji než se pohybuje a jeho pohyb je dost trhaný. Ale jinak ostatní příšerky, co se pohybují týče, jsou celkem v pohodě.

## ZVUKY A HUDBA

*Mise Quadam* není hra, která by byla založena na zvukových efektech. Proto uslyšíte jenom málo zvuků, které nemají nějakou závratnou kvalitu.

Lépe je na tom ale hudba. Ta se dokonce i střídá, což jenom dokazuje, že MQ není žádná narychlou odbytou hra. Ale přece jenom jsem si všiml takového detailu... Zdála se mi totiž nějak povědomá, cím to asi bude?

## ZÁVĚR ZÁVĚRŮ

Co dodat. Další český produkt, který v sobě ukryvá

kus tvrdé práce. Tato hra se dá podle mne klidně přirovat k nejlepším českým adventurám od Pterodonu. Co na tom, že má slabší grafiku, vždyť grafika není všechno. Myšlenka a hratelnost jsou to hlavní. A toto obojí hra splňuje. -Vlapon



Na to, abyste se vyškrábali nahoru do jeskyně, budete muset navštívit svou raketu. Hodíme si pod nohy plech a můžeme radostně lézt.



Grafika, jak jste už určitě zpozorovali, je nic moc, ale po nějakých nahrávaných minutách vám bude připadat OK a ještě se vám bude líbit. Právě teď si David odlehčil a zničil tak trochu vegetaci.



Dokonce jsem se podíval i do stavby neznámé civilizace. Bohužel (nebo snad bohudík?) již nepatří mezi ty, které ještě existují. Proto jsem jím vzal krystal, vždyť oni ho už potřebovat nebudou.



Krajina ve hře se mění, což je samozřejmě jenom dobré. A proto nesdílím Davidovu hlášku. Právě teď vylezl do nějaké pouště. V pozadí skáče nějaký míč, který neumí česky, anglicky a dokonce ani francouzsky. Copak nechodil do školy?

# 65

grafika: 55  
animace: 50  
hudba: 60  
zvuk: 20

## MISE QUADAM

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP

pro: hra chytne a nepustí proti: grafika (hráč si musí zvyknout) a animace

Jedná se o další kvalitní domácí produkt, který určitě zaujmě na delší dobu.

# Primal Rage

Vladimír Ponechal

Dodnes vzniklo mnoho bojových her. Byly to hry špatné nebo dobré. A teď vznikla další bojovka, o které si myslím, že patří mezi ty lepší.



Svět se zřítil v základech. Lidská populace už prakticky neexistuje. Těch pár jedinců, kteří přežili, se spojili do tlup, a protože jím nic jiného nezbývalo, začali uctívat největší sílu, jaká se v okolí nacházela. Byla to monstrózní zvířata.



Po katastrofě se úplně změnilo rozložení kontinentů. Teď se podobají spíše hlavě ještěra, který právě z tlam vypouští oheň. Jednotlivá území obývají tlupy, které vzyvají svého boha ještěra (vás), který za ně potom bojuje.

**platforma:** PC-CD**minimum:** PC 386/25,

2 MB RAM, CD

**v přípravě:** Amiga, MAC-CD,  
Saturn, 3DO, PSX**počet hráčů:** 1 - 4**vydavatel:** Time Warner Interactive**distributor:** Warner Interactive Ent.**datum vydání:** září 1995

**B**yo tady mnoho přemnoho bojových her. Už od starých osmibitů se tyto hry, jako samozřejmě všechny ostatní druhy her, změnily k nepoznání. Holt naše domácí stroje mají už o nějaký ten milion informací větší průtok přes procesor než před lety. Je to velmi znát ve zvucích, grafice, ale i v celkových bojích, které se víceméně skoro podobají skutečnosti.

**JE TO TADY** Ano přišla další, a musím říci dobrá, bojová hra. A dokonce přinesla i trochu něco jiného. Přes karety lidi, mutantů, ale i zvířat (lišek, psů, kojotů a co já vím ještě čeho) se výrobci pomalu, ale jistě propracovali k velkým a obludným ještěrům, ale i gorilám (neškodné opičky to asi nebudou) a mutovanému hadu. Ale pěkně postupně.

Je budoucnost (nemám tušení, který rok se píše) a na Zemi se žije přímo nanic, jako mimo jiné i dnes. Ale co to. Najednou z dalekého předaleckého vesmíru přilétla záhuba v podobě velkého, černého meteoritu - asteroidu. Velká a mohutná exploze způsobila něco, co zavrhlo matičku Zemi do věčné tmy. Oběžná dráha planety se změnila a nastaly katastrofy v podobě zemětřesení, záplav a jiných přírodních katastrof, které skoro úplně vyhubily lidstvo. Lidé, kteří zůstali, byli zavrženi do naprosté nevědomosti a zatracenosti. Tak jako v dávné mi-



Samozřejmě, že se nabízí boj s počítačem nebo s kolegou. Vybrat si můžete jak vlastního bojovníka, tak i nepřitele. Jediným omezením je fakt, že to musíte stihnout do časového limitu, který je ale na druhou stranu postačující.



Pozadí se mění spolu s bojovníky. Jiná země, jiné pozadí. Právě teď bojuje Chaos s Diabelem ve zbořeném městě. Samozřejmě, že nemohou chybět i lidé, kteří povzbuzují své favority a jsou ochotni kvůli nim obětovat život.



Prales. Mix pazvuků a skřeků, který vydávají repráky zvukové karty, tento obrázek vás přijemně naladí do této perfektní hry. Vždyť, co se víc hodí pro takováto zvířata než prales.

Dva pohledy. Vlevo vidíte „opičáka“, který tentokrát vyhrál a své vítězství dokazuje bušením do hrudi a zároveň kolem něj radostí skáčou lidé. Na druhé straně je poražený Diablo se svými „podřízenými“, kteří ho oplakávají. V popředí je žena, která se vás snaží přesvědčit, abyste opět začal bojovat.



Proti sobě stojí Sauron a Vertigo. Vertigo má velkou výhodu díky své zákeřnosti, ale Sauron zase je mohutný a jeho zuby mají obrovskou schopnost vysvětlovat podstatu smrti.

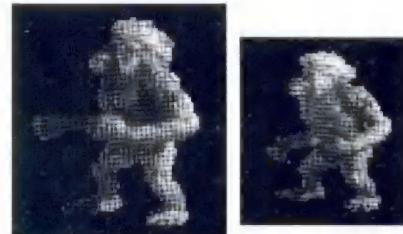
nulosti, i teď se objevili obrovští mutanti ještěrů a předpotopních příšer. A protože potomkům lidí nezůstalo nic, jenom víra v něco, rozhodli se uctivat to nejsilnější, co na světě bylo. Byly to obrové - mutanti. Mezitím však čas nezůstal stát. Explozí a přírodními katastrofami se změnilo rozpoložení kontinentů natolik, že se začaly podobat hlavě ještěra (zvláštní). Ale to není všechno. Protože lidská závist a ještětnost je stará jako člověk sám, po čase začaly boje mezi národy - kmeny. A aby to bylo ještě zajímavější, nebojují národy mezi sebou, ale bojují za ně ještěři.

**BOJOVNÍCI** Ve hře objevíte sedm „příšerek“. Jak už v poslední době bývá u těchto her standardem, každý předpotopní bojovník má jiné schopnosti a vypadá trochu (o velkou trochu) jinak než jeho soupeř. Nemohou chybět ani speciální údery, či různé zákeřnosti, které mají protivníka zaskočit a ubrat mu trochu z jeho povědomého života.

**HRATELNOST** Hratevnost je více než dostačující. Postavičky na obrazovce poslouchají bez nějakých problémů. Ale co hlavně dělá z této hry to pravé je, že se autoři snažili vytvořit hru, která by byla postavena na realitě. Já vím, v předcházejících rádcích jsem se rozepsal o tom, který bojovník je vyhovující a který ne. Ale úspěch v boji nezáleží jenom na tom, jak kdo je vyhovující. Na zřetel jsou brány i takové detaily jako hmotnost, mohutnost nebo obratnost bojovníka. Tak třeba, když bojujete se Sauronem proti Armandovi,

stačí vám, když budete jenom prudce útočit a sem tam se uhnete. Ale pokud půjdete proti Armadonovi s Talonem, tak to už je těžší kafčo a jen tak to nepůjde. Budete muset neustále taktizovat, krýt se a dělat rychlé výpady a až potom budete mít nárok na nějaký úspěch.

Dalším bodem je vedení boje proti počítací. Tady jsem však bohužel objevil drobnou chybíčku, která by tam však neměla být. Párkrát se mi totiž stalo, že když jsem si vybral Saurona a bojoval se slabším protivníkem, stačilo mi jenom držet jednu jedinou klávesu. A Sauron jenom rafal, rafal, rafal a ten slabší si jenom nabíhával a nabíhával až se z toho umrtvil. Jenom zřídka kdy sc mi stalo, že by ten slabší změnil taktiku.



Blizzard

Chaos

Blizzard a Chaos jsou nejslabší příšerky. Zařadil bych je do rodu „opic-mutantů“. Napsal jsem, že slabých... Ale to až taková pravda není. Problém je v tom, že používají pro boj hlavně ruce a nohy. A tady je ten problém. Pokud se totiž mají utkat s takovým Sauronem, nemají asi moc velkou naději na úspěch, protože čelisti tohoto nebezpečného protivníka jsou mnohem razantější než třeba jejich pěsti. V tomto případě jím nepomůže ani rychlosť, leda že by byl Sauron chromý. Zato jejich speciality jsou na dost velké úrovni. Blizzard může třeba použít tah mega úder, vzdušný vír nebo mrázicí dech. Obdobou je Chaos, který zase používá přímé uchopení, třesení se zemí a nebo silné zvracení (fuj, to je ale nechuta).



Diablo dostal přímý zásah ocasem od Talona, jednoho z nejnebezpečnějších protivníků. Jenže boj ještě pokračuje. Talon se snaží postavit, ale už nemá žádnou životní energii (sílu), takže padá k zemi.



Grafika hry je propracovaná. V pozadí jsou vidět erupce sopky, šlehání plamene. Samozřejmě, že i naši bojovníci nesmějí dělat ostudu, a proto jsou rozkresleni velmi precizně. Když jsme už u toho, dalším bodem je animace. Ta stejně jako grafika nemá chybou.

**OVLÁDÁNÍ** Ovládání je komfortní jak na klávesnici, tak na joysticku. Při hře dvou hráčů je klávesnice rozdělena na dvě části. Levá slouží na ovládání levého bojovníka a numerickou klávesnicí je možno ovládat pravého mutantu. Veškeré záležitosti, které se týkají ovládání nebo hry, jsou dostatečně podrobně rozepsány v příručce, která je zpracována celkem slušně (ono se toho vlastně ani moc na ní nedá pokazit).

Jinak vám bude asi trochu déle trvat, než si zvyknete na ovládání. Ne, že by snad byl PR nějak složitá hra, ale jak jsem už napsal, každý bojovník má vypracované své vlastní bojové umění, a proto se vám určitě stane, že si ze zpočátku budete plést jednotlivé tahy. Proto vřele doporučuji, abyste si vybrali jenom jednoho bojovníka a počádlně se ho naučili ovládat, jinak si v tom uděláte jenom paniku a chaos.

**GRAFIKA** Jak jste si už určitě všimli na obrázcích, je grafické zpracování na dostatečně vysoké úrovni. Jednotlivá území národů mají jiné pozadí, což je samozřejmě už v dnešní době normální a nikoho to nepřekvapí. Nemůže také chybět ani pohyb v pozadí - třeba exploze lávových jezírek nebo po obrazovce létatí různé záležitosti, které si říkají „ptáci“ - okřídlení ještěři. Ve hře vám do očí udeří celkem pěkný nápad, který se méně osobně velmi líbil. Když bojovník prohrává, snaží se ho jeho lidští zastánci, kteří do teď skandovali v pozadí, nějak podpořit. Proto se postaví do středu bojiště a začnou se mu klanět. Nevadí jim ani, že boj je v plném proudu. Prostě si kleknou před svého zvířecího „boha“ a začnou se mu klanět. To jim však skoro pokaždé přináší záhubu. Proto kdyby vzduchem létalo místo ptáků i něco jiného, nedivte se, to jsou „jenom“ lidé.

**ANIMACE** Protože je grafika na vysoké úrovni, byla by velká chyba, aby se toto všechno pokazilo špatnými animacemi. Naštěstí pro nás hráče, autori tuto chybu neudělali a na animacích si dali záležet. Určitě vás překvapí, že pohyby postaviček nejsou dělané klasickým „kloubovým“ způsobem - tj. že tělo bojovníků není rozdeleno očividně na nějaké klouby, v kterých se ohýbá a tím vytváří trochu divný pohyb, ale plynule se dokáže hýbat a tím pádem na vás bude hra působit o to víc realisticky.

**ZVUKY** Už se stalo standardem, že pokud se jedná o nadprůměrnou hru, většinou jsou zvuky a hudba zpracovány profesionálně. Nijak jinak tomu není ani u této hry. Všechny pohyby a tahy mají svůj specifický zvukový doprovod. Třeba když se bojovník válí v prachu na zemi, vychází z repráků tlumený sípot vzpamatovávajícího se zvířete, nebo můžete slyšet bolestivé skreky zasažených ještěrů nebo křik lidí, kteří právě letí vzduchem atd. Hudba podle mě není špatná, i když je pravda, že by se dala ještě o trošku vylepšit.

**SLOVO NA ZÁVĚR** *Primal Rage* je bojová hra pro ty tvrdší z nás. Je plná krve a násilí a možná proto se nebude líbit úplně všem zastáncům tohoto žánru - ono když čekáte na dotažení boje - úrovně a potom vidíte poraženého nepřitele, budete mít asi takový divný pocit (možná soucit?). Na druhou stranu však člověk může obdivovat pěkně zpracovanou hru, která sice není nějaký megalomanský zázrak, ale na delší čas vás určitě chytne. Proto, vyberte si sami, jestli jí chcete mít nebo ne. –vlapon

## Armadon



Armadon je typický plaz pokrytý dlouhými ostny, které mu samozřejmě slouží i jako nebezpečná zbraň - hlavně jeho ocas. Nepoužívá sice zuby, ale o to nebezpečnější zbraní je jeho kel na začátku hlavy. Tím dokáže bodat a napichovat nepřitele ze spodu. Jinak je na svou neohrabanoš až moc pohyblivý a působí spíše dojmem jednoduchého býložravce. Jeho speciality jsou třeba mega náboj, spavý hřebík.



Na herní obrazovce objevíte životní sílu, psychiku, název bojovníka a čas. Životní síla je to nejpřebrnejší, a proto ji musíte neustále sledovat. Pokud přijde o všechnu, znamená to konec. Psychika (mozek) není až tak potřebná, mimoto rychle dorůstá, takže tady problém nehrozí. Velmi potřebné je dávat pozor na čas. Když vyprší, prohrává ten, kdo má menší životní energii.



Jediná ze speciálních zbraní ještěra Diabla je plivání ohně. Je to velmi účinná zbraň, která dokáže zneškodnit na okamžik i mnohem větší protivníky. Samozřejmě, že všichni bojovníci mají své skryté techniky, které mají dostat soupeře do méně výhodného postavení.



Vítězný řev Saurona. Porazil mě. A že jsem mu dal ale zabrat.

## Vertigo



Posledním bojovníkem je Vertigo. Jedná se o takovou mutaci hada z ještěrem. Síla tohoto „hadojehštěra“ je hlavně v zákeřnosti. Dokáže vyhodit svou končetinu daleko před sebe a tím způsobem ohrožovat nepřitele i na větší vzdálenost. Jeho speciality se také vyznačují zákeřností a jsou to okamžitá teleportace za záda protivníka, voodoo kouzla a k tomu všemu ještě dokáže chrlit jed.

75

grafika: 80

animace: 75

hudba: 60

zvuk: 75

## PRIMAL RAGE

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, ds CD, SB 16 ASP

pro: hra má spád, zajímavé speciální údery a kouzla, snadná instalace proti: po čase se stane hra nudnou, slabé intro

Hra *Primal Rage* je určená hlavně pro milovníky tohoto typu her. Je plná krve a násilí. Pro své zpracování si však určitě najde i příznivce mezi hráči, kteří normálně „bojovky“ nehrájí.

Josef Komárek

# ViroCop

Programátor-legenda

**Andrew Braybrook**vtrhl na monitory  
amigistů se svou  
nejnovější hrou.**Stane se i ona  
legendou?**

První, s kým se ve hře setkáte, je Franta Zelený a bude vám po celou dobu hrání dělat průvodce.



Po nezvykle tvarované běžecké dráze kupodivu nikdo neběhá, zato tu hopsají kluciči na hopsadlech.



Dave byl zpočátku velice hravý, ale hráči amerického fotbalu neměli na zábavu ani pomyslení.



Výrobní vada: hlava Virocopa zůstala nepřisroubována a při větších skocích se odděluje od trupu.



Sportovní areál se vším všudy: běžecké tratě, doskočiště pro skok do dálky, a mezi tím plno kreditů.



Výborným vizuálním efektem je vylétávání prázdných nábojnic při střelbě z kulometu.



Všechny hollywoodské štáby se diví: Dave se prohání po rozpálené plechové střeše.



Využití hrací plochy je skutečně stoprocentní. Svědčí o tom i kompletní komentátorské stanoviště přenášející závody F1.



Jako první tvrdí protivníci se představují zli hokejisté, kteří uvěznili čtyři relativně krásné roztleskávačky.



Dave svůj úkol splnil a odměnou mu byl stupňovitý tanec.

platforma: Amiga 1200

doporučeno: Amiga 1200,

4 MB RAM, HDD

minimum: Amiga 1200,

1,8 MB volné RAM

existuje na: Amiga 500

typ: střílečka

počet hráčů: 1 - 2

producent: Graftgold

vydavatel: Renegade

distributor: Warner Interactive

Entertainment

datum vydání: léto 1995



Zemí arkád obsahuje všechny prvky pro tyto hry tak typické: výtahy, pohybující se visuté plošiny...



... nejrůznější bludiště, Pac-man, létající dědky pouštějící bomby, několikaúrovňová území...



... tajemná zákoutí, spousty bonusů, a samozřejmě dotérné nepřátelské bytosti.



Jakmile získáte dostatečnou sumu peněz, kupte si tuto zbraň. Má sice omezený dosah, ale zničí úplně všechno!



Kde to jsem? Kam mě to vezete? Co se mnou chcete dělat? Pomoc!

## Už je to dávno...

co jsme mohli obdivovat poslední hru programátorůvho esa Andrewa Braybrooka. Jmenovala se *Paradroid* a v roli osamělého robota jsme prolézali kosmickou základnu. Na svou dobu byla zpracovaná doslova maximálně a skvěle chodila na osmičkách i šestnáctibitech. Od té doby ale uplynula hezká řádka let a leccos se změnilo. Světo světa spatřují stále výkonnější počítače, zatímco tehdejší elita (Amiga 500, ST) pomalu (velice pomalu) dosluhuje. To „velice“ platí zejména pro starší typy amig, jejichž majitelé jsou neustále obhastňováni desítkami softwarových produktů nejrůznější kvality. Prestižní anglické časopisy okamžitě svými 91 procenty hodnocení katapultovaly *Virocopa* do herního nebe a nasadily ho jako tip #1 na hru roku.

## Viří polda

*Virocop* není jen narychlo splácáná herní postavička. Je to ochránce zákona s vlastní identitou a posláním. Jmenuje se Dave, což je docela obyčejné jméno. Není to však jméno, je to zkratka DAVE totiž znamená Digital Armoured Virus Exterminator, což znamená digitální, obrněný likvidátor virů. Z čehož se dá lehce odvodit jeho úkol, a sice zničit všechny viry v počítačových hrách. Myslete, že to bude snadné? No, asi tak např. Dave se musí probít přes pět zón, které jsou rozděleny na tři úrovně plus závěrečný strážce. Celkem tedy dvacet úrovní.

Nejprve si zahráeme na antidopinkovou kontrolu a na nejrůznějších sportovních kolbištích postřílíme všechny nespornovní sportovce. (Ale kdo nás pak bude reprezentovat?) Následuje transport do předlněné džungle, kde se nachází několik velice nepříjemných virů. Zvláště to jsou



Hloupý Virocop se právě přesvědčil o tom, že neumí plavat.



Hlava King-Konga uvěznila princeznu v nejvyšším mrakodrapu ve městě. Dave musí nejprve zničit dva čertíky po stranách - ventilátory v podlaze její nadnesou, aby je mohl zasáhnout.



Hlava explodovala...



... a Dave získal princezniny sympatie.



Malé vojáčky můžete poslat na věčnost dvěma způsoby: bud je zastřelte, ale mnohem zábavnější je přejíždět je.



Jeden z největších závarů této úrovně: Dave uprostřed křížové palby ze sedmi raketometů.



Rakety ze sebou zanechávají působivé kouřové stopy, ale jinak je to zbraň tak akorát na dvě věci!



Pozor všem! Vrtulník příslušející jednotce M\*A\*S\*H 4077 byla napadena neznámým živočichem!



Sensiblovský styl: po titérních kolejích jezdí malíčké vláčky. Pro viry však tento styl neplatí.



Davem bylo obsazeno i staré lokomotivové depo na Zličíně.



Hú hú! Šššš! Vláček vyráží na svou poslední cestu. Vlaječka dole symbolizuje poslední uloženou pozici.

popelnice plivající doterná jabka, asi nejnepríjemnější je všudypřítomný čmelák se dvěma rotačními raketometry. Následují tři strážci zóny (mimochedem, jejich likvidace je řešena velice originálně) a dostáváme se do další fáze hry, do *Cannon Fodderu*.

## Pomoc v krizi

V této trošičku pozměněné oblíbené hře (C.F.) každý narazí na hlavní obtíž: na některých místech se dostanete do příšerně závarových situací. Dave se ocítá uprostřed palby malých vojáčků, tanků, helikoptér, minometných baterií a bitevních lodí. Sebekriticky musíme přiznat, že jsem uprostřed této zóny málem zůstal viset. Velice pomáhají kódy, které obdržíte po každé úrovni a obchod s arzenálem (taky po každé úrovni). Dave dále poputuje do středověku, kde je obtížnost ještě snesitelná. Už jsem si mnohokrát myslí, že se dál nedostanu, ale s pevnou vůlí se mi podařilo nástrahy překonat. Odstranění hlídacího draka bylo otázkou několika málo vteřin a vůbec všichni strážci úrovni jsou nesnesitelně jednodušší (ne že bych si stěžoval, právě naopak). Poslední zónou je cyber-svět, kde se Dave prohání uvnitř neznámého druhu počítače a končeně ničí skutečné viry. To už ale na mě skutečně bylo trochu moc a tak jsem Virocopa na chvíli odložil a se mohu plně věnovat zpracování této hry.

## So good

Že se na tvorbě hry podílel velice silný programátorský tým v čele s již zmínovaným Mr. Braybrookem, je jasné už při letemém pohledu na zpracování jednotlivých úrovní a zvláště pohybů samotného policisty. Díky tomu není Virocop jen obyčejnou pseudo-3D střílečkou, ale po technické stránce naprostou bombou. Ovládání Davea je velice jemné, i s klasickým joystickem dosáhnete velmi přesných pohybů. Na Virocopa můžete navést tři různé zbraně a mezerníkem mezi nimi přepínat. Program nabízí hru jednoho nebo dvou hráčů (po sobě) nebo kooperativní hru dvou hráčů, kdy jeden řídí pohyb milého plecháčka a druhý



Hrome, co k těm obrázkům mám pořádat, když je to pořád to samý?



Bude zima, bude mráz, kam se, Dave, kam schováš?



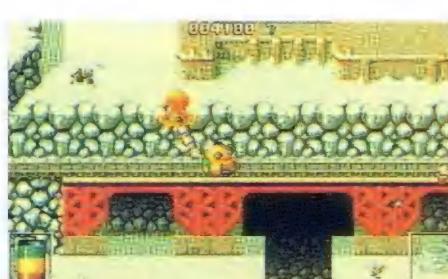
Další zastávka: středověk. Trvalo mi dlouho, než jsem se sem dopracoval, ale ještě déle trvalo dostat se dál.



Tato část je doprovázena výbornou scénickou hudbou, která dodává sílu k dalšímu putování.



Další pokus ztracen - Dave explodoval. Po kolikáté už?!



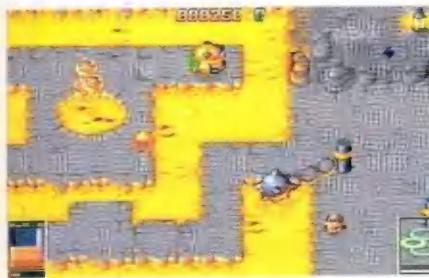
Tady opatrně - stačí chybný krok a Dave se zřítí do propasti. Vše podporováno minometnou palbou.



Kouzla, čáry, ohnivé páry! Svět se sudy skáčou a střílejí z děl!



Sředověk, kacíři a peklo. Malí čertíci pobíhají kolem a působí nečekané problémy.



Díky systému spínačů a výsuvných panelů se Dave prokousává kupředu. Cesta je obtížná, likvidace hlídacího draka primativní.



Poslední část tohoto amigáckého eposu - Silikonové údolí. Dave bojuje s viry přímo uprostřed počítače.



Tam, co nyní zeje díra, bývala kdysi odpalovací rampa. Tam, co je ten šváb, za chvíli nebude nic.

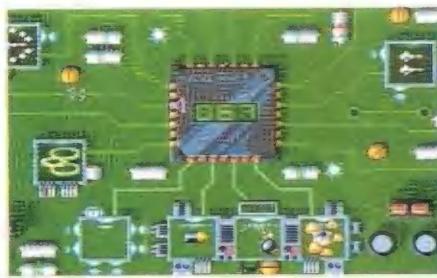
ovládá směr a způsob střelby. Dave může být ovládán i klávesnicí nebo myší (!), což nedoporučuji.

Po stránci grafické také není co řešit. Každý objekt, každý čtvereční centimetr hrací plochy, všechno má dokonale vyvedené detaily. Hráčovu oku dokonale lahodí použitá paleta barev, výborně zvolená ke každé úrovni. Samozřejmostí je krásně plynulý scrolling do všech osmi směrů. Jedna vada na krásu tu přece jenom je: při velkém hemžení protivníků se animace stává hrozně trhanou (!!!), což vzhledem k výpočetnímu výkonu Amigy 1200 dost dobře nechápu (už jste to někdy viděli u arcad??). Holt i mistr tesař se někdy utne!

Ale zpět k příjemnějším věcem. Stejně jako grafici také hudebnici se celkem vytáhli, všechny skladby (skoro) jsou pěkné, melodické, dobře malého plecháčka doprovázejí jednotlivými úrovněmi. I zvuk je skvělý, efekty jsou mnohdy velice originální, i když v některých případech připomínají Atari 800.

## Takže

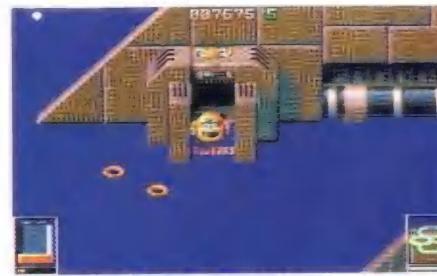
co teď s tím? Mám před sebou hru, která je poměrně originální (viz obrázky), výborně zpracovaná ve všech směrech, ale v závěru jen těžko hratelná. Užitná hodnota a tím pádem i zábava se tak snižuje na čtyři pětiny, což v současné stupnici hodnocení Excaliburu představuje 80 procent. I když u mě nemůže kandidovat na totální hodnocení z Amiga Action, určitě by ji měl vidět, slyšet, hrát a mít doma každý majitel Amigy. -Joe



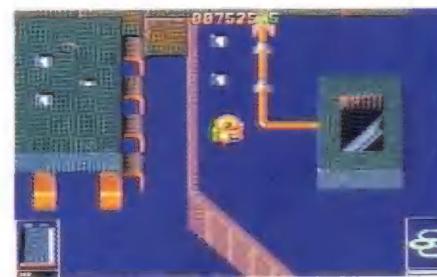
Nezbytný obchod se zbraněmi všeho druhu. Nemáte-li dostatek peněz, můžete složit jen určitou část ceny, po další úrovni zaplatit zbytek a zbraň je vaše.



Nezničte-li tyto integráčky do několika sekund, zasypou vás sprškou naváděných střel!



Dave se zbaběle schovává v prostoru „restartu“. Ale abych pravdu řekl, ani se mu nedívám.



Počítač. Kdysi to bývalo sídlo plné zábavy, nyní tudy prochází strach.

# 81

grafika: 84

animace: 80

hudba: 80

zvuk: 75

### VIROCOP

**testováno na:** Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD, joystick

**pro:** skvělá atmosféra, přístupové kódy, kooperativní režim **proti:** v závěrečných fázích obtížnost, při použití level-kódu se nulují peníze

Zajímavá trojdílná hra - první třetina vydrží na pár dnů skvělé zábavy, ta druhá na pár dnů usilovné hry, a ta třetí na pár týdnů trápení.



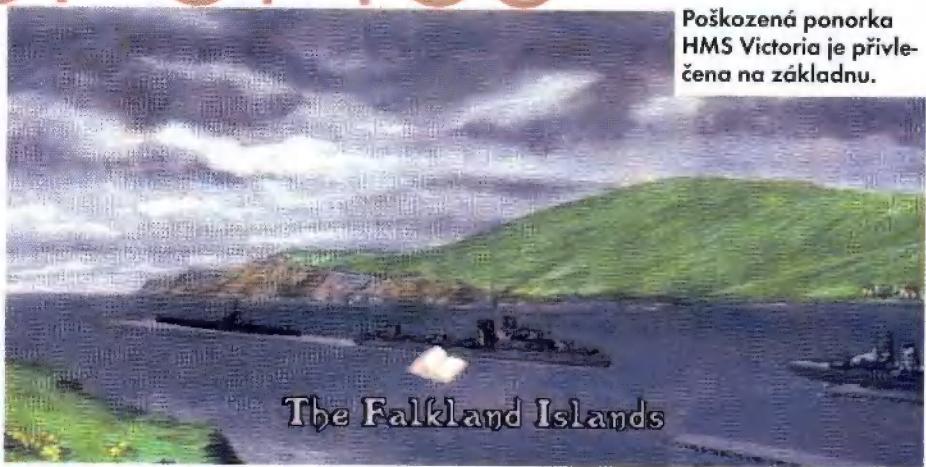
Grafika uvnitř počítače je značně jednoduchá, snad až moc; autorům zjevně došly nápady.

Tomáš Smolík

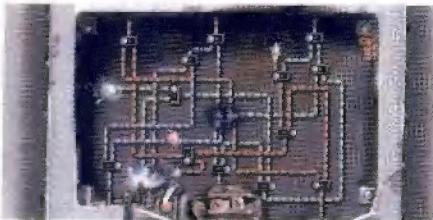
# Prisoner of Ice

Po více než dvou letech přichází druhá adventure o kultu *Cthulu*, která nám vypoví o dalším pokusu přivolat **národ**

**Prastarých na povrch zemský.**



Poškozená ponorka HMS Victoria je přivlečena na základnu.



Jeden z logických úkolů. Jednoduché.



V té bedně u zdi pod mříží leží ten, který se osobně setkal se zajatcem ledu.



Ano, to je on.

**platforma:** PC-CD

**minimum:** 486, 4 MB RAM, ds CD

**typ:** adventure

**žánr:** horror

**tvůrce:** Bruno Farelli

**producent:** Chaosium Inc.

**vydavatel:** Infogrames

**datum prodeje:** 1995

**V**oce 1993 vydala firma Infogrames zajímavou adventuru *Shadow of the Comet* inspirovanou dílem amerického spisovatele H.P. Lovecrafta. Hra měla velice dobrou grafiku, ale hlavně skvělý příběh, který by amerického hororového spisovatele jistě potěšil. Až na závěrečný happy end, který není pro Lovecrafta zrovna typický. A ještě jedna zajímavost, hra nešla ovládat myší, nýbrž jen klávesnicí. To by snad již stačilo, takže se nyní můžeme podívat co se od té doby změnilo.

## 1937, JIŽNÍ PÓL

Bjorn Hamsun, syn známého badatele, utekl z tajné nacistické základny, s pomocí člena komandos O'Learym. Odcizili vojenské vozidlo, naložené třemi dřevěnými bednami označenými nápisem *Streng Geheim* (*Přísně Tajné*). Vyslané stíhací letadlo je spatřilo, když se již blížili k britské ponorce Victoria. Vozidlo bylo zasaženo a jedna z beden vypadla ven. Brzy poté bylo německé letadlo sestřeleno. O'Leary šel zpátky pro vypadlou bednu, od té doby ho nikdo nespatřil. Bjorn Hamsun byl odnesen spolu s dvěma zbylými bednami na palubu. Po ponoření se HMS Victoria pokouší spojit s britskou základnou na Falklandských ostrovech. Mezitím si kapitán Lloyd pozval k rozhovoru americ-

kého O.N.I. agenta Ryana, který je na palubě jako pozorovatel...

## SKVĚLÉ INTRO

Takhle nějak začíná příběh nové adventury od Infogrames s názvem *Prisoner of Ice*. Část z tohoto příběhu můžete vidět ve skvělém úvodním intru, na kterém si autoři opravdu dali záležet a které vás určitě na tentle horror naladí. Hru můžete spustit ve dvou rozlišeních. Na to v SVGA potřebujete ale 8 MB RAM a alespoň 486/66. Pokud takovou sestavu k dispozici nemáte, nezbývá vám než *POI* spustit v MCGA (320x200), což samozřejmě již není tak dokonalé jako v 640x480, ale stále to je velice dobré. V základním menu si můžete nastavit hlasitost zvuků, hudby a dialogů, plusem je, že to můžete měnit i při hře. Samozřejmě si lze zapnout či vypnout text k mluveným dialogům. Takže vzhůru na jižní pól.

## ZAJÍMAVÝ SCÉNÁŘ

Samozřejmě i tato je hra inspirována dílem H. P. Lovecrafta, tentokrát povídou *At the Mountains of Madness*. Scénář je prý založen na skutečných událostech. V roce 1935 nacisté vytvořily tajnou skupinu vědců zvanou *Ahnennerbe*. Jejím úkolem bylo studování jistých okultních věd a jim příbuzných věcí. Stejně tak začíná i příběh i této hry. Hamsun uprchl,

Kapitánova kancelář. Sem zavíráte asi nejvícekrát.



aby mohl varovat svět před národem *Prastarých* a vzal si sebou i exempláře, zatím uvězněné v ledu. V této chvíli vstupujete do hry vy - agent Ryan - s úkolem, zajistit co nejvíce informací a vrátit se na Falklandy. Tím to ovšem pro vás zdaleka nekončí, zlo se začíná nebezpečně rozšiřovat a jako by to nestačilo, pasou po vás němečtí agenci. Jak se bráníte všem útokům, dostáváte se stále hlouběji k tajemství kultu *Cthulu*. Mezitím umírají další lidé, objevíte ve svých řadách zrádce a naopak zjistíte, že i vy máte svého špióna mezi německými agenty. Na jejich tajné základně u jižního pólu se setkáte s profesorem Parkerem, ano s ním, tehdy mladým vědcem, jste bádali po národu *Prastarých* v *Shadow of the Comet*. Nyní je ale již starým pánum, takže se objektem vašeho zájmu stane spíše jeho vnučka. V Buenos Aires potkáte své vlastní já a v budoucnosti zas spatříte osud. Na závěr se podíváte do Illsmuthu, malého městečka v Nové Anglii, kde se odehrával děj *Stínu Komety*, nyní se zde odehraje finální souboj o osud světa. A pak již jen konec, ovšem tentokrát dle vašeho výběru. Jak vidíte, čeká vás toho poměrně dost.

## NENÍ TO MOC OBTÍŽNÉ

Obtížnost hry není příliš vysoká, ale narazíte na několik dost tuhých záky, zejména nalezení jehly vám dá poměrně zabrat. Obtížnost ale není vysoká zejména proto, že jednotlivé úkoly se



A jsme tu zas, já jsem vám to říkal.

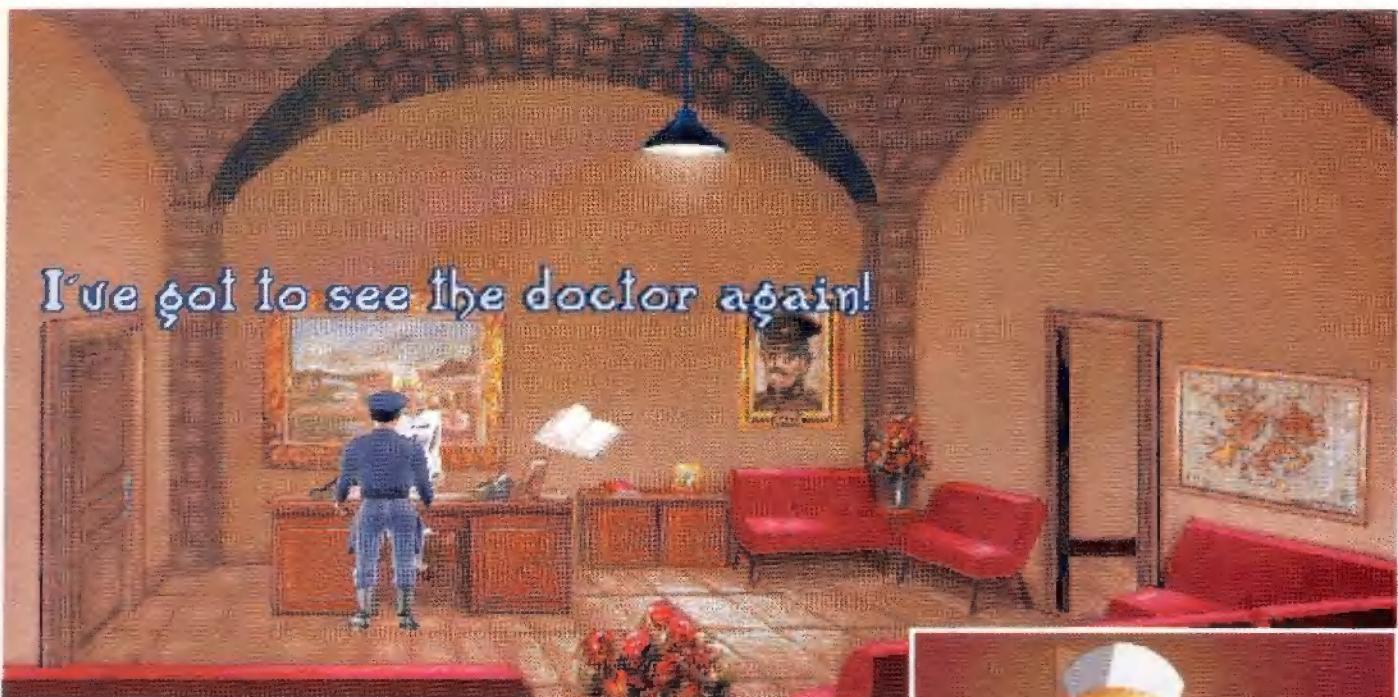


Zátiší s osobními spisy.

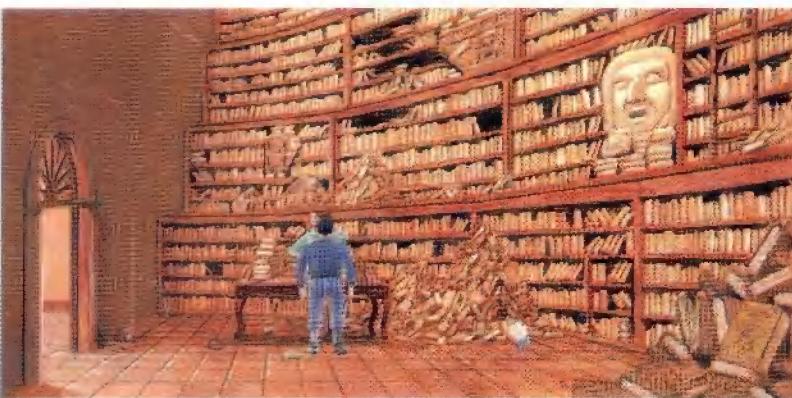


Běžný krevní obraz člověka.





Sestřička jménem Molly vypadá docela normálně.



Terasovitá knihovna. Přízemí.

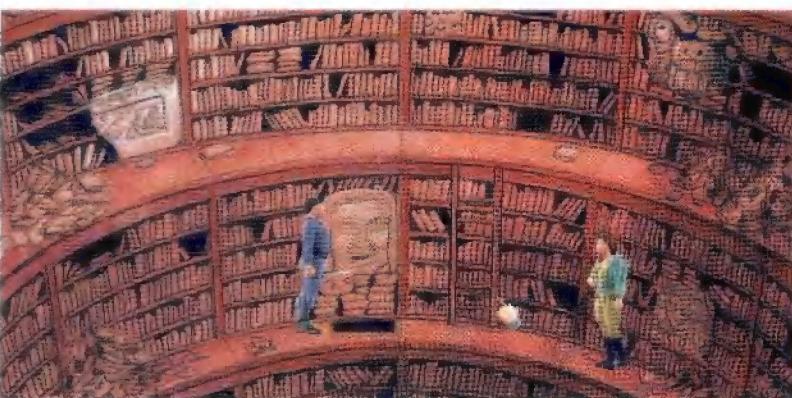


A vydíte to, hysterka jedna.

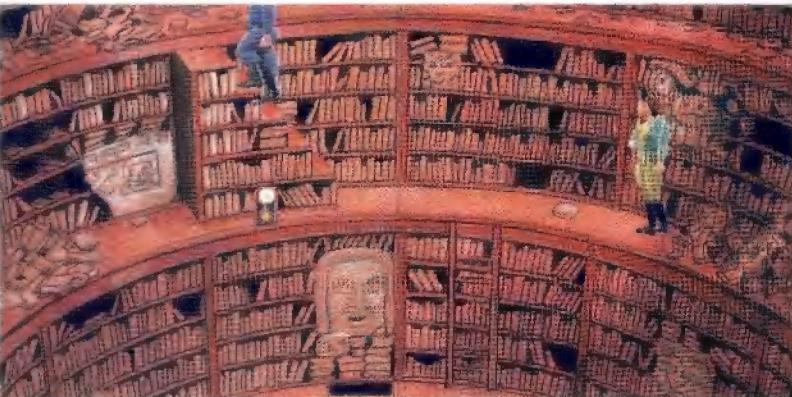
možná již používáte myš, již ovládáte kurzor. Když s ním šmejdíte po obrazovce, objeví se vám předměty, se kterými můžete něco dělat. Jestliže s kurzorem vyjedete nad hrací okno, objeví se inventory, čili je tomu podobně jako u *Beneath a Steel Sky*. Pravým tlačítkem předměty prohlížíte a levým používáte a také začínáte rozhovory. Ty jsou samozřejmě nedílnou součástí každé adventure a i zde jsou vaším nezbytným pomocníkem. Interakce je skvělá, ptát se můžete koho chcete a vlastně se i musíte ptát téměř všech osob, protože k pokračování si často stačí jen s někým pokecat a jedete dál. A aby to zas nebyla až moc klasická adventure, je tu pro zpestření několik nepříliš složitých logických hádanek.

## FORD A GAMESY

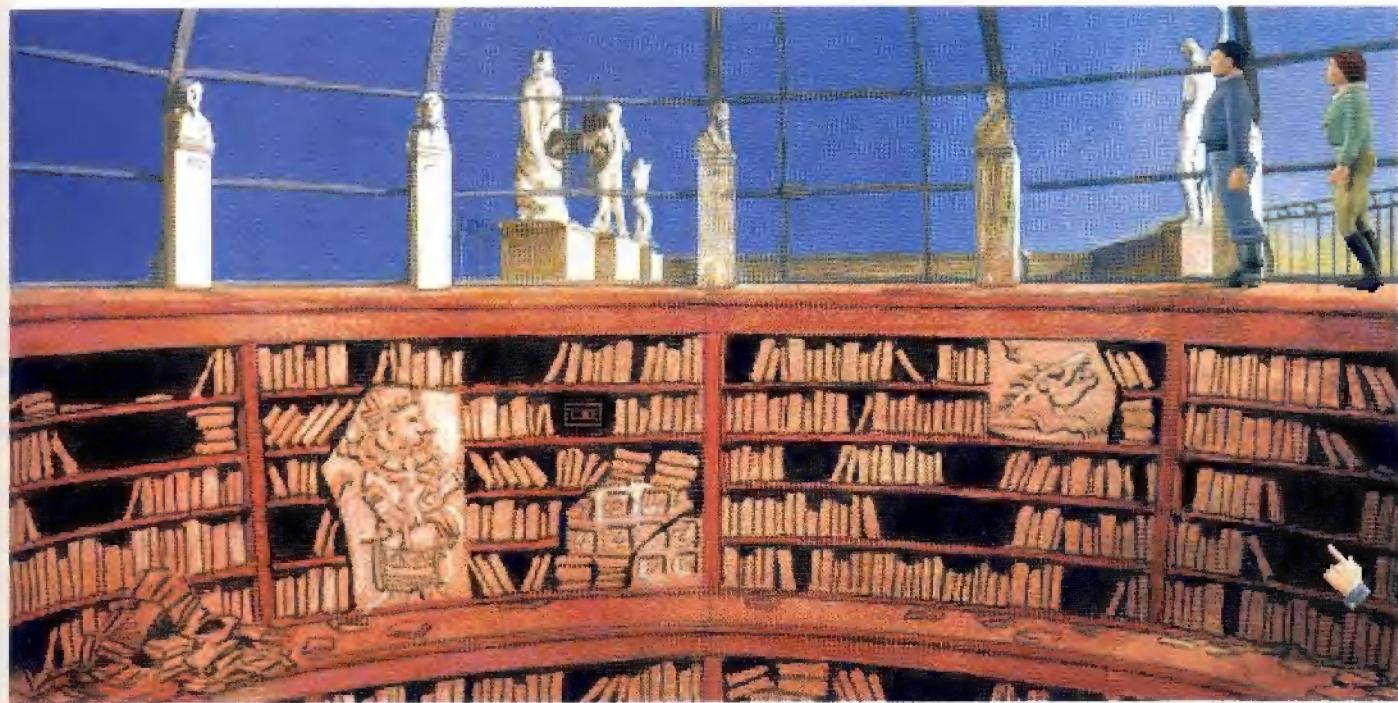
Vámi ovládaného hrdinu by mohl asi nejlépe ztělesnit můj oblíbený herec Harrison Ford. Ryan je totiž tak trochu podobný svému součastníkovi Indianu Jonesovi kvůli hledání tajemné moci či souboji s fašisty, ale také svému vnukovi agentu CIA Jacku Ryanovi (*Vysoká hra patriotů, Jasné nebezpečí*) kvůli využívání moderní techniky a příslušnosti k americké zvláštní službě. No a obě tyto postavy zahrál právě Harrison Ford, takže teď už jen čekám, až mu nabídnu první počítačovou roli. To bylo ale takové menší odbočení, takže zpátky k vážné zábavě.



1. patro. Nahoru se dá vylézt po žebříku, ale chybí mu jedna špricile.



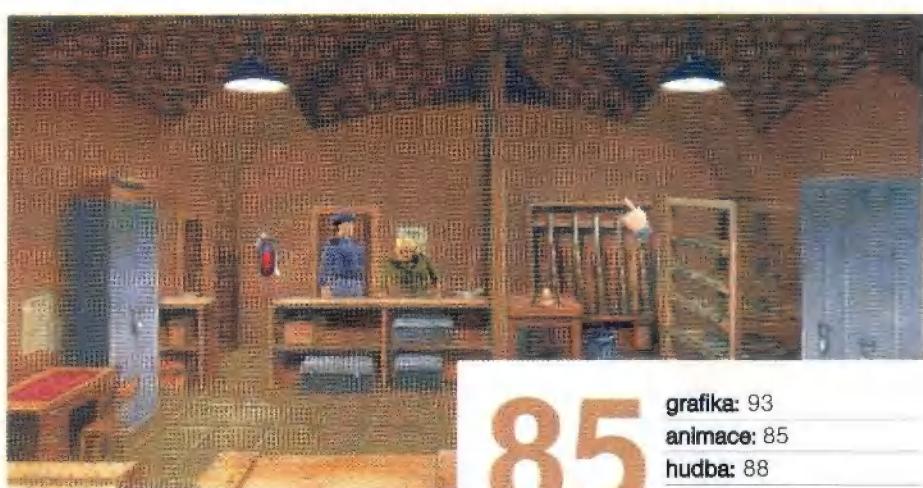
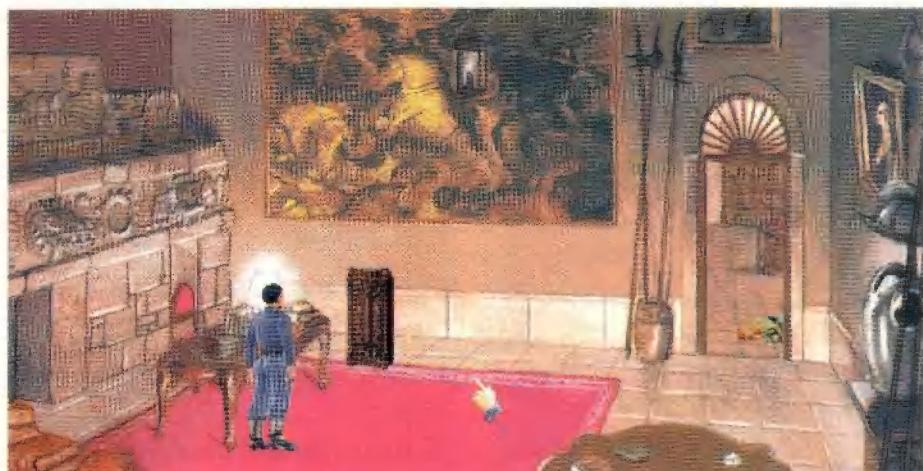
2. patro. Stoupám po tajných schůdkách.



4. patro. Jsme nahoře. Jedno patro jsme sice vynechali, ale stejně bylo jednoduché.

## ZMĚNY HLAVNĚ K LEPŠÍMU

Jak se rapidně a k lepšímu změnilo ovládání, tak se i k lepšímu zlepšila grafika. Postavičky dostaly třetí rozměr a jejich pohyby zas získaly přirozenost, všechny postavy se opravdu pohybují lidsky, perfektně zvládnutý je pohyb vodou a také *svědná* chůze Parkerovy vnučky. Při detailu je tvář vyvedena ještě lépe než v *Shadow of the Comet* a už tam to bylo parádní. A když uvedu, že všechna pozadí jsou skvěle detailně prokreslena a parádně jsou provedena i intermezza, je jasné, že grafika je éno řúňo. Jestliže minule bylo lepší hudbu vypnout, tentokrát je lepší jí dát pořádně nahlas. Je skvěle tajemná, ladí s příběhem, graduje v nebezpečných situacích. Opravdu je vynikající a prakticky tvoří polovinu atmosféry. Co se týče namluvení, tak také nemám výhrad, protože vše je provedeno velice dobře, povedl se i německý a španělský přízvuk. Jenom nevím, proč se při intermezzech neobjevuje text, angličtina sice není příliš těžká, ale někomu by se to určitě hodilo. Snad jen zvuky poněkud zaostávají za svým předchůdcem, naštěstí ne kvalitou jako spíše kvantitou, mohlo jich být zkrátka více. Tohle se Infogrames prostě povedlo, mohlo to být sice ještě o něco delší, ale i tak je to skvělé. —Lewis



**85**

grafika: 93  
animace: 85  
hudba: 88  
zvuk: 80



### PRISONER OF ICE

testováno na: PC 486/100, 8 MB RAM, ds CD, SB

pro: hlavně napětí, ale i všechno ostatní

proti: při intermezzech chybí text; krátká

speciality: na CD je MCGA i SVGA verze

Napínavá adventure ve skvělém provedení, škoda jen, že není delší.

Michal Franěk

# Dungeon Master II

## The Legend of Skullkeep



U pomníku obchodníka se zjevila takováhle potvůrka. Byl jsem z toho tak vyděšen, že jsem na ni seskal kouzlo na otvírání dveří. Tyto problémy se však stávají často, jelikož obyčejný smrtelník jen těžko stihá souboj meči a zároveň vyvolávání kouzel, která se musí dělat postupně (po runách) a zabírá mnoho času. Kdyby byly souboje na kola (viz Wizardry VII), bylo by to mnohem lepší.



Anders Light Wielder, můj oblíbenec, ovládá většinu povolání nadprůměrně. Je to asi ale stále málo, jelikož byl již několikrát mrtev. Ještě, že v DM2 lze mrtvoly bezproblémů oživit hned v druhé místnosti dobrodružství.

**plataforma:** PC-CD

**minimum:** PC 386DX/40,  
4 MB RAM, ds CD

**existuje na:** PC

**v přípravě:** AMIGA 1200  
MAC, MAC-CD

**typ:** dungeon

**žánr:** fantasy

**producent:** FTL

**vydavatel:** Interplay

**datum vydání:** srpen 1995



**SAG WORFAL BLADE**

Hra je zajímavá také výskytem mechanických vymožeností, mezi než patří tato „raketa“, která mě pronásledovala až ke dveřím do hradu. Zde se pozná také „inteligence“ nepřátele. I ti mechanici předčí nestvůry z jiných dungeonů.

**Deník Torhama Zeda, čtvrtý den putování v zemi Zalk**  
Máchl jsem mečem. Ještě rovi se podlomily nohy. V tom přiskočil Bane a zasadil mi smrtelnou ránu. Všichni jsme se svalili na zem a děkovali Bohu. Bylo to už poněkolikáté, co se nám podařilo vyzáhnout na poslední chvíli.

Najednou Anders zaječel a ukázal směrem za mě. Otočil jsem se. Těsně přede mnou stál jiný ještěr. Na další boj jsme již neměli síly, a tak jsem se rozbehl směrem k nejbližšímu žebříku do podzemí. Běželi jsme celou věčnost. Slyšel jsem Cordaina, jak řve. Nemohl jsem mu pomoci, neměl jsem sílu ani vůli, abych se otočil a bojoval.

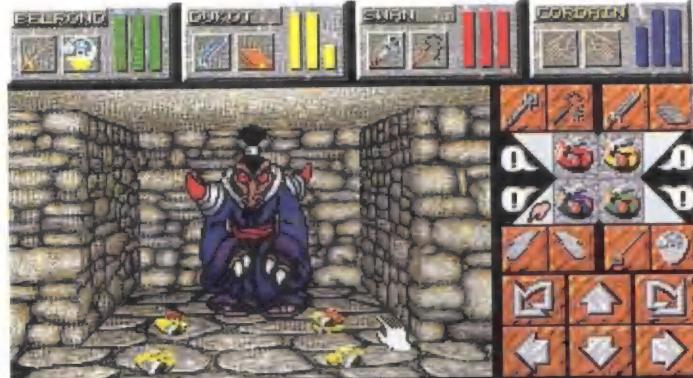
Dopadl jsem na dno jeskyně. Těsně za mnou doběhl Anders. Za nějakou dobu přiběhl Bane se zraněným Cordainem. Byli jsme v bezpečí. Sem se ještě nedostanou a my jsme se mohli v klidu vyspat. Museli jsme, ale nechat zapálenou pochodeň, aby na nás neútočili netopýři. Ti dokáží nepřijemně pokousat...

### Dočkali jsme se!

První díl *Dungeon Mastera* (viz Excalibur 4) přinesl do světa počítačových dungeonů desítky nových, neohraných a mnohdy nepřekonatelných nápadů. Byl to vlastně první „pořádný“ dungeon na PC. Po něm začaly přicházet jiné hry, s leckdy lepší grafikou, s lepší zápletkou, s více postavami, s novými nápady, ale jen málokterým z nich se podařilo překonat jeho atmosféru. *Dungeon Master* se stal mýtem nejen mezi dungeony, ale i mezi ostatními počítačovými hrami.

Není proto divu, že od jeho druhého dílu se očekávalo nejméně to samé. A očekávalo se to velmi, velmi dlouho, jelikož *Dungeon Master 2* stále nepřicházel. Nyní je však tady a hned po prvních chvílích hry je mi jasné, že svému staršímu bratrovi ostudu určitě neudělá.

Už východ z podzemí, z nějž vylézá skupinka hrdinů, rozespalých po letech strávených v umělém spánku, dokonale nadchne. Místnost osvětlená



pochodněmi na zdech, záclony plápolající ve větru a temná obloha viditelná z oken. Přede mnou je krb, stůl a nad ním visí obraz. Odsouvám stůl a pro jistotu si kliknu na obraz. Jaké je však moje překvapení, když se za ním objevuje výklenek plný věcí. Beru je a rozděluji mezi družinu. Snad každá druhá věc na obrazovce se hýbe. Otvíram dveře a vcházím do deště. Zbleskne se hned jak vstoupím na trávu, možná je to špatné znamení, a možná ne. Vstupuji do neznámého světa, jak pro mě, tak pro postavy, které jsem si vybral.

**Deník Torhama Zeda, desátý den putování v zemi Zalk**  
... přišel jsem o své dva nejlepší meče. Takovej malej otrapa se zrzavou bradou mě je ukradl. I Bane ztratil jeden meč, a proto jsme se ho rozhodli vypárat. Víme kam běžel a máme na něj speciální taktiku, bude proti němu bojovat Anders, který ovládá souboj beze zbraní a Cordain, který je z nás nejlepší kouzelník. Takhle nám nebude mít co slohnout, zrzoun...

## Hrdinové země Zalk

Postavy se, stejně jako v „jedničce“ negenerují, ale jsou již předem navoleny. Každá má svou výbavu a nějaké peníze. Je zajímavé, že postavy nemají jedno povolání (Fighter, Wizard, Bard, Paladin atd.), ale mohou se zdokonalovat ve čtyřech oblastech (Fighter, Ninja, Priest a Wizard), přičemž každá z nich rozvíjí určité vlastnosti. Fighter, neboli bojovník, se zdokonaluje bojem s středními a těžkými zbraněmi (např: meč, sekyra, rapír, kord, šavle, palcát). Ninja, neboli „nydža“, nabýrá své zkušenosti bojem beze zbraní (kop, úder), bojem s lehkými zbraněmi (dýka), bojem s vrhacími zbraněmi (dýka, hvězdice, kámen), ale i vrháním čehokoliv jiné-

ho (obraz, bedna, bomba, mrtvola kamára, mrtvola protivníka apod.). Priest, neboli léčitel, se zdokonaluje vyráběním lektvarů, převážně léčivých a Wizard, neboli kouzelník, se nezlepšuje ničím jiným, než kouzlením. Při každém přestupu o úroveň se zvětší hodnota vlastnosti, rozvíjené daným oborem, zvýší se počet životů, u kouzelníků vzroste počet maný a u válečníků počet energie.

## Deník Torhama Zeda, dvacátý den putování v zemi Zalk

... toho zrzka jsme vypátrali a když jsme s ním bojovali, tak do něj udeřil blesk. Nepřežil to, chudák. Meče byly v jeho tajné skrýši spolu s několika jinými zajímavými věcmi. Povedlo se nám také sehnat první ze čtyř částí klíče, který nám otevře hrad Skullkeep, v němž se nachází stroj „Zo Link“, který nás prý může dostat až ke zdroji zla, které pustoší zemi Zalk. Už máme i klíč ke dveřím Měšťanského klanu, za nimiž bude jistě druhý díl klíče do Skullkeepu, myslím, že to všechno zvládneme...

## V zemi Zalk

Při prohledávání země Zalk, se můžete setkat s mnoha druhy nepřátel, kteří vás mohou pronásledovat, mnohou se vám schovávat, a nebo vás klidně obklíčí a udolají. A protože se změnila strategie protivníků, změnil se i způsob boje vašich postav. Při útoku zbraní si vybíráte způsob jeho vedení (seknutí, bodnutí, kop, úder rukou, hození zbraně apod.) a volíte si také směr natočení vašeho bojovníka, což se vyplácí hlavně při obklíčení skupiny. Autoři došli až tak daleko, že různým nepřátelům „přidělili“ nejpravděpodobnější strategii (vlci a loupežníci vás přepadnou ve skupině a snaží se vás obklíčit, dinosaurovi a jiní primitivní

Právě si pořizuju Techmace, dost dobrou zbraň. Tenhle obchodník je jedna z nejsympatičtějších a z nejlépe animovaných postav v dobrodružství. Většinu svých názorů na svět vám sděluje gestikulací a mručením a asi mi nebude věřit, ale já mu rozumím. Kdybych ho však zabil a vybral mu krámek, tak jsem za vodou. Je tu však jeden problém. Ten druhý pán, toho si obchodník pláti jako gorilu, a mezi námi, dělá dobře, protože tenhle je asi Master Ninja a je taky skoro ne-smrtelný. Proto se ho snažím podplatit většinou peněz co mám. Ale myslím si, že to nepůjde. Škoda. Za pár dní ho zase vyzkouším porazit.



Anders v „ledničce“. Z této zařízení s Torham vybere další tři postavy do svého týmu.



Tak v této fontánce jsem našel dva zlátky a měďák. Pro začátek to pomůže.



Tak tenhle loupežník je je nejlepším zdrcením peněz pro mou skupinku. Dá se totiž zabít (podobně jako většina ostatních nestvůr), a když se tak stane, zanechá mi po sobě minimálně dvě sekery, které jdou prodat za slušnou cenu.



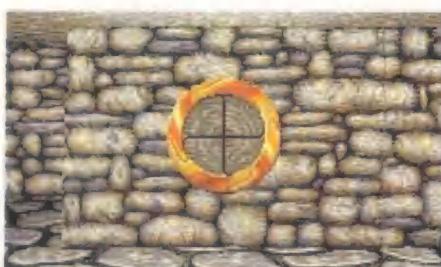
Couvat se nevyplácí. Já jsem couval a naboural jsem do stromu. A on se nám zlobí. Radši uteču.



Vchod do podzemí. No, řekněte, vám by se tam chtělo?



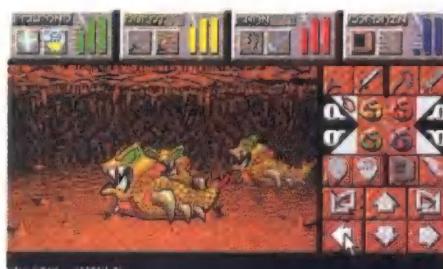
Zakrslým kouzelníčkům se pravděpodobně nelibilo, že jsem jím vybral všechny dostupné výklenky. Ani se jim nedívám, ale hned všechno řešit násilím? Jednou z mála chyb, které DM2 má, je absence jakékoli komunikace s cizími postavami, kromě obchodníků, samozřejmě. Kdyby se nad tímto problémem autoři zamysleli, mohli ušetřit životy mnoha nestvůr, které jsem, bohužel, musel pozbíjet.



Klíčová „dírka“ od dveří do Skullkeepu se pomalu zapnuje, brána se otevírá a Torhamova družina vchází vstříc novým dobrodružstvím.

tvorové útočí jak se jim zachce, ale při nebezpečí utečou a magičtí a mechanici tvorové útočí rozumně a opatrň (zmizí, když po nich hodíte kudlu, nebo vypálíte blesk), ale zase bojují až do konce (k tomu byli také stvořeni). V pozdemí se setkáte nášlapnými pastmi, putujícími jámami, které se snaží dostat pod družinu a tím ji zne možnit pobyt v daném patře jeskyně, s balvany za nimiž se skrývají poklady, předměty nebo chodby a s podobnými záladnostmi.

A jako vše, jednu z nejhavnějších úloh v dobrodružství hrají peníze. Ty můžete vydělávat sběrem hub a rostlin, sběrem zbytků z vašich protivníků, prodejem magických předmětů, nebo obchodem. V každém městě jsou totiž jiné ceny předmětů, takže se vám leckdy vyplatí nakoupit dvacet rapírů v tomhle městě a v jiném je prodat. Obchodník věci sice vykupuje levněji než je prodává, ale ve městech jsou rozdíly cen některých předmětů tak vysoké, že se takovéto obchodování přesto vyplatí.



Rozhněvaná housenka, velká jako malý hroch sice vypadá nebezpečně, ale několik dobře mířených ran z ní udělá chutnou večeři.



## V prostoru Zo Link

Démonický strážce Dragoth se usmál: „Tak tahle bloudící skupinka se mě buď snažit porazit. No tak, už pojď, Torhame, už se na tebe těším. Ha, ha, ha...“

## Závěr

Dungeon Master 2 sice na první pohled nevypadá jako další superdungeon jako byly například *Lands of Lore*, ale už po několika minutách hrani vás začnou překvapovat špičkové pohyby vašich protivníků, neméně dokonalé animace předmětů, nebo drobnosti jako tajné skryše za obrazy, stále rostoucí houby (kvůli jejich vysoké ceně), loupežníci nosící své mrtvé druhy na hromadu a podobné maličnosti.

—Mrkvoslav Pytlík

**93**

grafika: 80

animace: 90

hudba: 86

zvuk: 78

## DUNGEON MASTER II

testováno na: PC 386, 4 MB RAM, SB

pro: dokonalé animace, atmosféra, systém kouzel proti: slabší grafika předmětů a postaviček v inventáři

speciality: originální systém povolání

Dokonale propracovaná hra, která zaujme téměř každého, kromě zásadových odpůrců dungeonů.



# O DUNGEONECH

**T**ajemství veliké popularity spočívá především ve faktu, že za stejně peníze máte vystaráno o mnohonásobně delší zábavu než např. s adventurou. Je ale skutečností, že příznivců dungeonů ubývá. Bude to asi způsobeno náročností. Hráč si nemůže k této hře jednoduše sednout a začít ji hrát. Už při generování postav stráví správný hráč minimálně jeden den, než si vytvoří optimální družinu. I v angličtině zdatní jsou většinou obloženi slovníky, protože slovní zásobě tam používané občas nerozumí ani Angličané. Papíry s poznámkami u správného dungeonu po měsíci hraní přerůstají přes hlavu, a to se nezmínuji o hraní před vynálezem automapingu. Jak jste jistě pochopili, hrát dungeon není nic jednoduchého, a tak jsme se rozhodli pomoci nejen začínajícím hráčům lépe se orientovat ve hře samotné i při její koupi.

## Generování postav

S politováním jsem zjistil, že u některých nových dungeonů se generování postav zkrátka vypouští, nebo omezuje na minimum. Pravděpodobně proto, že to hráčům odchovaných na konzolových arkádách činilo nemalé problémy. U některých her se ale můžete setkat u každé postavy s několika stranami vlastnosti a schopností (*Star Trial*), které musíte nějakým způsobem určit. Potom si někteří jistě občas postesknou, kde že je těch pár jednoduchých povolání známých z *Dungeon Masteru* (jsou tady; přišel *DM2*).

První (nebo poslední) fáze generování by asi nikomu neměla činit problémy. Když však máte pojmenování postavy za sebou, přichází o něco složitější *výběr ras a určení vlastností*. Nejčastěji má každá rasa a pohlaví dané vlastnosti, které se da-

jí dále upravovat. Je to buď zvyšování jedné vlastnosti na úkor jiné, či na úkor zvyšování nějaké nemoci, rozdělování nějakého bonusu, nebo jen podle mne nesmyslné zvyšování či snižování vlastností dle hráčovy libosti, zvláště oblíbené firmou SSI. Téměř vždy jsou pro každou postavu důležité *odolnost a obratnost*. Dále je dobré vypátrat, které vlastnosti potřebujete pro konkrétní povolání, či pro schopnosti, které si vyberete, a podle toho si vybrať rasu a pohlaví a vlastnosti upravit.

Jistě jste si již všimli, že jsou dungeonsy, kde si vybíráte rasu a povolání případně jakousi směs rasy a povolání, nebo jen schopnosti, které bude charakter mít. Do jaké míry charakter ovládá jak povolání, tak schopnosti, zpravidla určuje stupeň zdokonalení (úroveň). Postup na *vyšší stupeň* probíhá po získání určité zkušenosti buďto automaticky nebo po zaplaceném tréninku. Zatím existují tři základní možnosti určení toho, co postava umí. Postava může mít jisté *povolání* (mág, válečník, zloděj), vedle kterého mohou být některé *obecné schopnosti* (jako je např. znalost cizích jazyků nebo šplh) (*Might and Magic*). V těchto schopnostech se potom už většinou nedá zdokonalovat. Charakter s nimi disponuje, nebo ne. Další možností je, že charakter ovládá do určité míry (na určité úrovni) jisté množství schopností (kouzlení, boj, otvírání zámku) (*Star Trial*). Často se také objevuje kompromis, a to že ke každému povolání naleží určité množství schopností, ve kterých se postava zdokonaluje při postupu na vyšší úroveň ve svém povolání (*Wizardry VII*). Hrajete-li dungeon, kde nejsou povolání, dbejte na to, aby schopnosti, které potřebuje každý člen společenstva (plavání, lezení), měly při generování všechny jeho členové rozvinuté na přibližně stejně úrovni, zatímco schopnosti, u kterých stačí, aby je ovládal jeden člen družiny (mapování, diplomacie, otevírání zámku), by měly mít rozvinuté jen jeden charakter.

**Dungeon** hradní vězení; ve smyslu fantasy her jakékoli podzemí...



Rytíř z počátku 14. stol. Má přilbu bez hledí s kroužkovým závěsem, na niž se za boje nasazuje těžký kbelcový helm. Tělo chrání kroužková košile a nohavice s pláty zesilujícími ochranu předloktí a kolen. Přes odění je natažena bojová suknice s heraldickým znamením. Typické jsou pláty kryjící ramena rytíře. K jeho zbroji patří také trojúhelníkovitý štít.

# Rasy a povolání

**alchemist** alchymista  
**archer** lučištník, lukostřelec  
**assassin** vrah (nájemný)  
**bard** (keltský pěvec)  
**bishop** biskup  
**charmer** kouzelník  
**cleric** klerik (duchovní)  
**dracon** dračí muž  
**druld** (keltský kněží)  
**dwarf** trpaslík  
**elf** skřítek; elf (viz J.R.R. Tolkien)  
**fairy** víla, rusačka  
**female** ženské pohlaví  
**fighter** bojovník  
**giant** obr  
**gnome** skřítek  
**goblin** skřítek, šotek  
**halfling** půlčík, hobit (viz J.R.R. Tolkien)  
**half-eelf** půlelf (viz J.R.R. Tolkien)  
**hell-cat** čarodějnice  
**hobbit** hobit, půlčík (viz J.R.R. Tolkien)  
**human** člověk  
**hunter** lovec  
**illusionist** iluzionista  
**Imp** díblík, šotek  
**killer** zabiják, vrah  
**kobold** (skřítek)  
**lizard man** ještěří muž  
**mage** mág  
**magician** kouzelník  
**male** mužské pohlaví  
**man** muž; člověk  
**monk** mnich  
**murderer** vrah  
**necromancer** čaroděj  
**nigromancer** černokněžník  
**ninja** jap. (japonský bojovník)  
**nomad** kočovník, nomád  
**orc** skřet, ork  
**paladin** paladýn (svatý válečník)  
**prleš** kněz  
**psionic** psionik (člověk s rozvinutými mentálními schopnostmi)  
**ranger** hraničář  
**reptillion** (ještěří muž)  
**robber** lupič  
**rogue** darebák  
**samurai** jap. samuraj (japonský šlechtic, rytíř)  
**skurut-hai** odrůda skřeta (viz J.R.R. Tolkien)  
**sorcerer** čaroděj  
**sprite** skřítek  
**thaumaturge** divotvůrce  
**theurgist** čaroděj  
**thief** zloděj  
**troll** (skalní obr)  
**valkyrie** valkýra (bojovná panna)  
**warrior** válečník  
**werewolf** vlkodlak  
**witch** čarodějnica  
**wizard** čaroděj  
**woman** žena  
**yagg** (okřídený člověk)

# Vlastnosti

**accuracy** přesnost  
**appearance** zjev, vzhled  
**authority** autorita, moc  
**beauty** krása  
**charisma** (duševní síla vůd-

čích osobnosti; schopnost ke konání zázraků)  
**charm** půvab  
**dexterity** obratnost  
**endurance** vytrvalost  
**Intelligence** intelligence  
**Intuition** intuice  
**karma** ind. („kvalita“ člověka závislá na vykonaných dobrých a zlých činech)  
**personality** osobnost  
**piety** zbožnost  
**skill** zručnost  
**speed** rychlosť  
**strength** síla  
**vitality** vitalita  
**wisdom** moudrost

# Schopnosti

**ability** schopnost, vlohy  
**acrobatic** akrobacie  
**animal training** trénování zvířat  
**animal handling** starání se o zvířata  
**animal lore** zvířecí moudrost  
**appraising** odhad ceny  
**artefacts** artefakty (větš. poznávání předmětu)  
**artistic ability** umělecké vlohy, schopnosti  
**blind-fighting** boj poslepu  
**casting spells** sesílání kouzel  
**climbing** lezení  
**cooking** vaření  
**craft** dovednost  
**dancing** tancování  
**diplomacy** diplomacie  
**direction sense** smysl pro směr  
**disguise** přestrojování, zamaskování  
**endurance** vytrvalost  
**engineering** inženýrství, technika  
**etiquette** etiketa  
**fire-building** rozdělávání ohně  
**fishing** rybaření  
**forgery** padělání  
**gaming** hra (hazardní)  
**heal wounds** léčit zranění  
**healing** léčení  
**heraldry** heraldika  
**herbalism** bylinkyářství  
**history** historie  
**horseback riding** jezdění na koni  
**hunting** lovení  
**juggling** kejklování  
**jumping** skákání  
**languages** jazyky  
**legerdemain** kejkle  
**mapping** mapování  
**mountaineering** horolezecký  
**music** hudba  
**musical instruments** hudební nástroje  
**mythology** mytologie (větš. identifikace příšer)  
**navigation** navigace  
**necromancy** evokace zemřelých  
**nigromancy** černokněžnictví  
**ninjutsu** jap. (bojové umění)  
**oratory** řečnický  
**orientation** orientace  
**plocklocking** otevírání zámku  
**plockpocketing** kapsářství  
**psychurgy** psychurgie (nižší

forma magie pracující v astrálu, živlová magie)  
**reading lips** odcítání ze rtů  
**reading** čtení  
**religion** náboženství, víra  
**riding - land-based** jezdění - pozemní  
**riding - airborn** jezdění - letecké  
**rope use** používání lana  
**running** běh  
**scouting** vyzvídání  
**scribe** písářství  
**seaman** plavectví, námořnické umění  
**searching** hledání  
**set snares** kladení ok (na zvěř)  
**set traps** kladení pastí  
**singing** zpívání  
**skill** zručnost  
**skullduggery** podvodnictví  
**spellcraft** dovednost v kouzlení  
**survival** přežití  
**swimming** plavání  
**taming** ochočování  
**thaumaturgy** divotvorectví, thaumaturgie  
**theology** teologie  
**theosophy** teosofie  
**theurgy** čarodějství, divotvorectví; teurgie (vyšší forma magie; bílá magie)  
**tightrope walking** provazochodectví  
**tongue** jazyk  
**trackling** stopování  
**traps** pasti  
**tumbling** přemety  
**ventriloquism** břichomluvectví  
**weather sense** odhad počasí  
**writing** psaní

# Invertorář, předměty, věci

**acid** kyselina  
**aloe** (léčivá bylina)  
**altar** oltář  
**amulet** (předmět sloužící k ochraně před zlými vlivy)  
**anchor** kotva  
**ankh** (egyptský kříž života - „ankh“ znamená život; jinak také „crux ansata“ což znamená „kříž se smyčkou“)



**anthill** mraveniště  
**apparel** oděv  
**arm** zbraň  
**armet** (uzavřená přilba)  
**armlet** náramek  
**armor, armour** zbroj, brnění, pancíř  
**arrow** šíp  
**aspis** řec. (štít)  
**attire** háv, oděv  
**awl** píke šílová píka  
**axe** sekera  
**badge** odznak  
**bag** pytel, vak, brašna  
**bagpipes** dudy  
**baldrana** rus. (kroužková košile) z velkých kroužků  
**bale** žok, balík  
**balm** balzám  
**bar** mříž  
**bar** tyč  
**barge** člun (říční)  
**barrel** sud, barel  
**basinet, basinet** „lebka“ (uzavřená přilba)  
**basher** buchar  
**bastard** (jeden a půl ruční meč)  
**baton** obušek  
**bazuband** per. (plátový kryt předloktí a lokte)  
**beaker** pohár  
**bed** postel  
**bed-hive** včelí úl  
**begter** per. (brnění tvořené kovovými lamelami a kroužkovým pletivem)  
**bell** zvon, zvonek, rolnička  
**bellow** měch  
**belt** opasek  
**berry** bobule  
**blisnt** (kopí se širokou čepelí)  
**blade** čepel  
**blanket** pokrývka  
**blood** krev  
**blower, blowpipe** foukačka  
**bo** (dlouhá tyč)  
**boat** člun, loďka)  
**bolas** bolas, důtky  
**bolt** šíp (krátký), šípka, střela  
**bomb** bomba  
**bone** kost  
**book** kniha  
**bookcase** knihovna (skříň)  
**booklet** knížka  
**boomerang** bumerang  
**boot** bota  
**bottle** láhev  
**boulder** balvan  
**bow** luk  
**bowdier** = boulder  
**bowl** váza, číše  
**bowstring** tětiva  
**box** krabice, schránka  
**brace** přezka, spona  
**bracelet** náramek  
**bracer** zápěstní štítek  
**breast plate** náprsní krunýř  
**brick** cihla  
**brimstone** síra  
**bristle** štětina  
**brooch** brož  
**bucket** vědro  
**buckle** přezka, spona  
**buckler** velký štít  
**budzigan** mad. (palcát)  
**bullet** kulka  
**bundle** ranec; svazek, otýpka  
**bush** keř  
**buskin** bota pod kolena  
**button** tlačítko

**butyryk** rus. (chránič před lokti)  
**cage** klec  
**cameo** kamej (drahotkam n. polodrahokam s jemně vypouklým rezaným vyobrazením; talisman)  
**candelabra** velký rozvětvený svíčen  
**candle** svíčka  
**candlestick** svíčen  
**cane** hůl, rákos  
**cap** čepice, čapka  
**cape** přehoz, pláštěnka, kápe  
**carpet** koberec  
**carving** řezba  
**case** schránka, skříňka, skříň  
**cask** soudek, sud  
**casket** schránka  
**catamaran** vor z kmenů; katamarán (člun opatřený po obou stranách plaváky)  
**cataphract** brnění  
**catapult** katapult, prak  
**catboat** malá plachetnice  
**cat'o nine tail** devítiosá kočka  
**century-plant** aloe (léčivá bylina)  
**cestus** (zápěstní řemínek)  
**chain** řetěz  
**chair** židle  
**chalice** kalich, pohár  
**char alna** per. „čtyři zrcadla“ (zesilující pláty zbroje)  
**charm** přívěsek (na řetízku); čáry, půvab  
**chausses** fr. šusky, stehenní tašky (pláty kryjící stehna)  
**chest** truhla, skříň; bedna  
**cinquedea** it. „býčí jazyk“, „veruna“ (dýka s trojúhelníkovou čepelí)  
**clasp** spona, přezka  
**claw** dráp, spár, pařát  
**claymore** (skotský meč)  
**cloak** pláštěnka  
**clod** hrnoučka  
**club** kyj, palice, klacek  
**coat** pláštěnka; ~ of mail drátěná košile  
**coat-armour** (rytířská tunika)  
**cobweb** pavučina  
**coffer** kazeta, skříňka, bedna  
**coffers** pokladna, poklad  
**coffin** rakve  
**coif** čepec  
**coin** mince  
**comb** hřeben  
**compass** kompas  
**cone** kužel; **wizard's** ~ kouzelnická čepice  
**corsesca** it. korséka (tyčová zbraň se třemi hroty)  
**cowl** kápe, kutná  
**crook** berla, hák  
**cross** kříž  
**crossbow** kuše  
**crowns** koruna  
**crux** kříž  
**cube** kostka  
**cudgel** klacek, kyj  
**culrass** krunýř  
**cup** pohár, číše, kalich  
**cupboard** skříň (s policemi)  
**cutlass** tesák, šavle  
**dagger** dýka

DAGGER -  
Jezdecká  
dýka  
z druhé  
poloviny  
16. století.

GAUCHE -  
Levoručka  
španělského typu,  
zhotovena  
v Itálii  
kolem  
r. 1580.

**flute** flétna  
**food** jídlo  
**footprint** stopa, šlépěj  
**fork** vidle  
**garb** oděv, krov  
**garbage** odpad (od jídla), svinstvo  
**garland** věnec  
**gauche** fr. levák  
**gauntlet** železná rukavice  
**gem** drahokam  
**girdle** pás, opasek  
**glave** šavle  
**globe** koule; glóbus  
**glove** rukavice  
**gown** dámské šaty, talár  
**grave** hrob  
**grave-clothes** rubáš  
**gun** dělo, puška  
**gunpowder** střelný prach  
**hack** tupá sekera  
**hair** chlup, vlas  
**halberd** halapartna  
**hammer** kladiivo  
**harness** brnění  
**harp** harfa  
**harpoon** harpuna  
**harquebus** hákovnice  
**hat** klobouk  
**hatch** poklop, padací dveře  
**hatchet** sekera  
**haubert** fr. dlouhá drátěná košile  
**heap** hromada  
**heart** srdce  
**helm, helmet** přilba  
**herb** bylina  
**hive** úl; roj  
**honey** med  
**honeycomb** plástev medu  
**hood** kapuce, čepec; kápě; poklop  
**hook** hák, srp  
**horamake** jap. „obal břicha“ (krunýř)  
**horn** roh  
**horse** kůň  
**hosan** něm. kalhoty, nohavice  
**hoshi-kabuto** jap. (samurajská těžká přilba)  
**hundskugel** něm. „psí kukla“ (přilba)  
**ink** inkoust  
**Instrument** nástroj; listina  
**Intaglio** intaglie (kamenární destička n. drahokam s rytm. obrazcem)  
**Jacket** kazaka  
**jataken** arab. (orientální nůž)  
**Javelin** oštěp  
**Jewel** klenot  
**Jo** jap. (krátká tyč)  
**Jug** džbán  
**Junk** haraburdí, krámy; džunka (čínská lodka)  
**Jupon** fr. (rytířská tunika)  
**kabuto** jap. (samurajská velká přilba)  
**kalkan** tur. (štít z vrbových proutků)  
**kama** jap. (zbraň podobná srpu)  
**karacen** pol. (polská šupinatá zbroj)  
**katana** jap. (samurajský meč)  
**key** klíč  
**keyhole** klíčová dírka  
**kla, klai** čn. (měkké brnění)  
**killi** tur. (šavle s rozšířeným, obostranně broušeným koncem)  
**knife** nůž  
**kurare** (smrtelný jed)

MALCHUS - Malchus zobrazený na desce oltáře z Oseka, mistr I. W. Kolem r. 1500.



**kusarifundo** jap. (řetěz se závažím)  
**kusarigama** jap. (kosa s řetězem)  
**kyoketsu-shogi** jap. (hák na provaze)  
**lamp** lampa  
**lance** kopí  
**lantern** lucerna  
**lash** bič  
**latch** klika, petlice  
**latchkey** domovní klíč  
**lattice** mříž, mřížové okno  
**leggings** kožené kamaše  
**lentner** (rytířská tunika)  
**letter** dopis  
**lever** páka  
**limbo** vězení, kůlna (na hřampádlo)  
**lock** zámek  
**locker** truhlice, skříňka  
**locket** medailon  
**loot** kořist, lup  
**lorila segmentata** řím. (pásovy krunýř)  
**lump** hrouda  
**lute** loutna  
**mace** palcát  
**mall** brnění  
**malchus** (krátký zakřivený meč)  
**mandrake** mandragora (magická bylina)  
**manrikí** jap. (krátký řetěz se závažími na koncích)  
**map** mapa  
**mare** klisna  
**mask** maska  
**maul** palice (dřevěná)  
**meat** maso  
**medal** medaile  
**medicament** lék  
**mess** nepořádek  
**mineral** nerost  
**mirror** zrcadlo, zrcátko  
**mirtha** (bylina)  
**misercordia** it. (tenká dýka)  
**mislurka** pol. (lehká přilba)  
**mite** krejcar  
**mitt** rukavice  
**mittens** palečnice (rukavice)  
**money** peníze  
**monk's hood** oměj šalamounek  
**morse** spona  
**mushroom** huba  
**musket** mušketa  
**nagnata** jap. (zbraň podobná náruči, viz fauchard)  
**nail** hřebík  
**necklace** náhrdelník  
**net** síť  
**ninja-ken** jap. (meč)  
**nugget** valoun  
**nunchakos** jap. nunčaky (dvě krátké dřevěné tyče spojené řemenem či řetězem)  
**oil** olej  
**ono** jap. (velká bojová sekera)  
**orb** kruh, koule  
**pack** balík, ranec  
**pad** tlapa  
**padlock** visací zámek  
**pall** džber  
**panoplia** řec. (zbroj řecké pěchoty)  
**pantacle** pantakl (magický obrazec)  
**pants** kalhoty  
**parchment** pergamen  
**paw** tlapa  
**pelta** řec. (lehký štít)  
**pendant** přívěsek (náhrdelníku)  
**pentacle** pěticípá hvězda, pentagram; muří noha; pentakl (magický obrazec)  
**petroleum** petrolej  
**pick** krumpáč; bodec  
**picklock** paklíc  
**picture** obraz, obrázek  
**piece** kus, kousek  
**pikle** piká  
**pile** hromada; kůl (špičatý)  
**pilos** řec. (lehká přilba)  
**pln** jehlice  
**pipe** dýmka, píšťala  
**pipes** dudy  
**pit** jáma  
**plank** prkno  
**plant** rostlina, květina  
**polgnard** fr. dýka  
**poker** pohrábáč  
**pole** tyč, hůlka  
**potion** medicína  
**powder** prášek  
**prism** hranol, prizma  
**pteryges** řím. „krídla“ (pláty zavěšené z krunýře kryjící stehna)  
**punt** pramice  
**quilt** prošívaná pokrývka  
**rack** jesle; skřípec  
**raft** vor  
**rag** hadry, cár  
**ram** beranidlo  
**rapier** rapír  
**razor** břitva  
**recess** výklenek; koutecký  
**refuse** odpad, smetí  
**remedy** lék  
**ring** prsten  
**robe** háv, róba  
**rock** balvan  
**rod** tyč, prut  
**roll** svitek  
**room** místnost  
**rope** lano  
**rubbish** odpadky  
**sabre** šavle  
**sacred** svatý  
**sail** lod'  
**sand** písek  
**sandal** sandál  
**sandglass** přesýpací hodiny  
**scarab** posvátný chrobáč, vrboun posvátný  
**sceptre** žezo  
**scimitar** per. hanždár, šimitar (zakřivená sečná zbraň)  
**scourge** důtky, bič  
**scroll** svitek  
**scutum** řím. (velký obdélníkový štít)  
**knife** jazyk  
**tonkl** jap. (vrhací čepelové zbraně)  
**tool** nástroj  
**tooth** Zub  
**top** ind. (lehká přilba)  
**torch** pochodně  
**track** stopa (hl. souvislá); vozová cesta  
**trap** past  
**trash** odpadky

**treasure** poklad, peníze  
**treasury** pokladnice  
**tree** strom  
**trident** trojzubec  
**trinket** cetka, tretka  
**trousers** kalhoty  
**truncheon** obušek  
**tub** džber, kád  
**tunic** tunika  
**venom** jed (hadí, hmyzí)  
**vest** vesta, háv  
**viol** viola  
**wafer** hostie; pečený kolečko  
**wakizashi** jap. (krátký sa-  
murajský meč)  
**wand** hůlka  
**wardrobe** šatník  
**water** voda  
**wax** vosk  
**weapon** zbraň  
**web** pavučina; tkanivo  
**whip** bič  
**whistle** píšťala  
**wine** víno  
**wing** křídlo  
**wreath** věnec, kruh  
**yoroy** jap. (samurajská  
zbroj)  
**zirah baktar** arab. (suknice  
zesílená plátovým pásem)  
**zweihander** něm. dvouručák

## Stavby, prostředí, místa

**arena** aréna  
**attic** podkroví světnička;  
the ~s podkroví  
**bank** břeh (řeky)

**barn** stodola  
**battleground** bojiště  
**battle-field** bojiště  
**bed** lož  
**bog** močál  
**bridge** most  
**brook** potok  
**building** stavění  
**bulwark** opevnění, bašta  
**bush** buš  
**castle** hrad, zámek  
**cataract** vodopád  
**cathedral** katedrála  
**cave** jeskyně  
**cavern** jeskyně  
**cellar** sklep  
**cemetery** hřbitov  
**chamber** komora, pokoj  
**chapel** kaple  
**church** kostel  
**churchyard** hřbitov (u kostela)  
**circus** náměstí (kruhovité);  
cirkus  
**cistern** cisterna  
**citadel** citadela, tvrz  
**city** město  
**clearing** paseka  
**cloister** klášter  
**coast** mořský břeh, pobřeží  
**constabulary** policie  
**convent** klášter (ženský)  
**cornfield** pole (obilné)  
**cottage** chata, chatrč  
**county** hrabství  
**cromlech** kromlech (kruhová stavba z trilitů -např. Stonehenge, viz trilith)  
**crypt** hrobka, krypta  
**desert** poušť

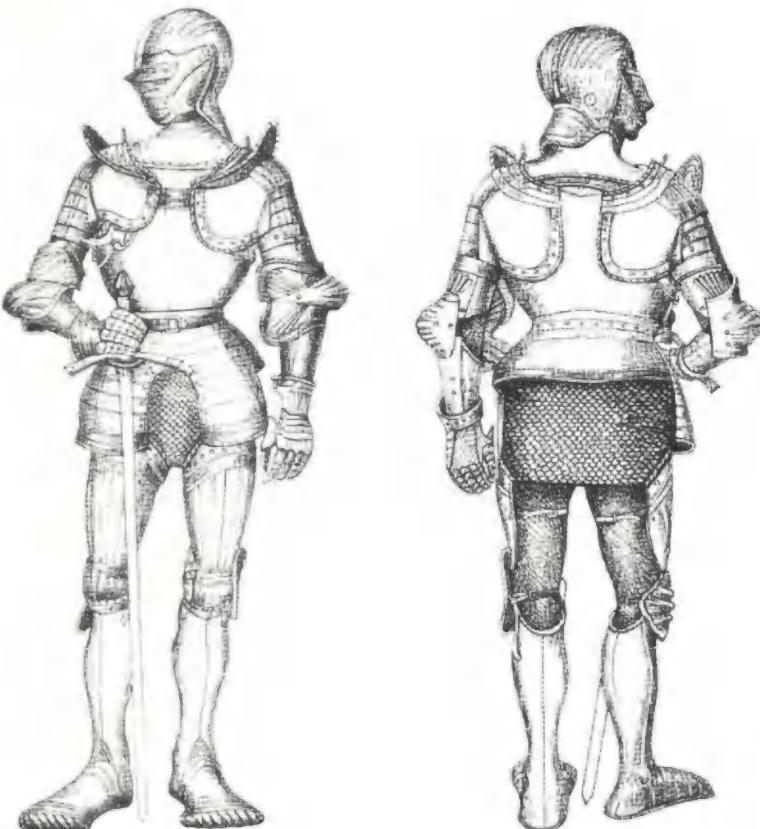
**dike** hráz  
**dock** dok, loděnice  
**dolmen** (hrobová mohyla ze tří velkých hrubých kamenů podobná trilitu, viz trilith)  
**dungeon** hradní vězení; ve smyslu fantasy her jakékoli podzemí  
**farm** farma  
**fen** bažina, močál  
**field** pole, pastvina (ohraněná)  
**foot-bridge** lávka  
**ford** brod  
**forest** les  
**fort** pevnůstka, bašta  
**fortress** pevnost, tvrz  
**fountain** kašna, fontána  
**garret** podkroví komárka, půda  
**gate** brána  
**glade** mýtiny  
**gorge** roklina, strž  
**granary** sýpka  
**graveyard** hřbitov  
**grove** háj, lesík  
**hall** sín  
**haven** přístav  
**hill** kopec, vrch  
**hillside** úbočí  
**hold** država  
**hole** jáma, díra  
**house** dům  
**hovel** chatrč, bouda  
**Inlet** zátoka  
**Inn** hostinec  
**Island** ostrov  
**Jall** žalář  
**lake** jezero  
**land** země

**library** knihovna  
**lodge** domek, lovecká chata  
**loft** pôda, podkoví  
**lowlands** nižina  
**marsh** mokřina  
**maze** bludiště  
**meadow** louka  
**menhir** (sloup vytesaný "z jednoho kamene")  
**mle** dál  
**moat** (vodní) příkop  
**monastery** klášter (mužský)  
**monolith** monolit (stavba, hrob, mohyla, atp. z jednoho kusu)  
**moor** vřesoviště, blata  
**moorland** blata  
**morass** bažina, močál  
**mountain** hora  
**oasis** oáza  
**obelisk** (štíhlý kamenný jehlan s hrotitým zakončením)  
**palace** palác  
**pasture** pastvina  
**path** pěšina, cesta  
**place** místo, náměstí  
**plain** nižina, planina  
**plateau** nahorní plošina  
**pond** rybník  
**port** přístav  
**post** sloup  
**prairie** prerie  
**prison** vězení  
**pub** hospoda  
**pyramid** pyramida  
**quagmire** blata  
**quay** přístaviště  
**raft** přístaviště  
**ravages** trosky  
**ravine** strž  
**relic** reliktie, památky  
**ridge** hřeben (pohoří)  
**river** řeka  
**road** cesta  
**rock** skála  
**ruin** zřícenina, rozvalina  
**sanctuary** svatyně  
**savannah** savana  
**scarp** příkop (v opevnění)  
**scrub** houština, krovisko  
**sea** moře  
**seaside** mořský břeh  
**semidesert** polopoušť  
**shed** kůlna  
**shop** obchod  
**shore** břeh  
**slope** stráň, svah  
**splay** věž (špičatá)  
**spring** pramen  
**square** náměstí (čtvercové)  
**stable** stáj, konírna  
**stair** schod -s schody, schodiště  
**statue** socha  
**steppe** step  
**store** obchod  
**strand** pláž, břeh  
**stream** tok, proud  
**stronghold** pevnost (nejenšínská)  
**stubble** strniště  
**swamp** bažina, močál  
**tavern** krčma  
**temple** chrám, kostel  
**tower** věž  
**town** město  
**tributary** přítok  
**trilith** trilit (stavba ze tří kamenných kvádrů připojovaných k bránu)  
**vale** údolí  
**valley** údolí  
**village** vesnice

**virgin forest** prales  
**volcano** sopka  
**wall** zeď  
**waterfall** vodopád  
**way** cesta  
**well** studna

**Materiály,  
drahokamy**

amber jantar  
ash jasan  
bamboo bambus  
basalt čedič  
beech buk  
brass mosaz  
brilliant brilliant  
bronze bronz  
cloth látka, tkanina  
cobalt kobalt  
copper měď  
coral korál  
crystal křišťál  
diamond diamant  
ebony eben  
elm jilm  
emerald smaragd  
felt plst  
fir jedle  
flax len  
flint křemen  
fur kožešina  
garnet granát (minerál)  
glass sklo  
gold zlato  
gulf deka  
ice led  
iron železo  
ivory slonovina  
jade nefrit  
jasper jaspis  
jet černý jantar  
lead olovo  
leather kůže  
lime lípa  
linen lípa  
linen plátno  
mahogany mahagon  
maple javor  
marble mramor  
metal kov  
mineral hermelín  
mirlík (pravostříbro, viz J.R.R. Tolkien)  
oak dub  
obsidian obsidián (velmi tvrdý minerál)  
paper papír  
pearl perlá  
pewter starý cín  
pine borovice  
pitch-blende smolnec (minerál)  
platinum platina  
quartz křemen  
ruby rubín  
sandstone pískovec  
sapphire safír  
silicium silicium  
silver stříbro  
spruce smrk  
steel ocel  
stone kámen  
tantalum tantal (kov)  
tin cín  
willow vrba  
wood dřevo



Plná plátová zbroj z počátku 16. století. Tvoří ji: přilba, nákrčník (lfímeč), kyrys (přední a zadní plech), kovový opasek, pásová suknička (šorc), stehenní tašky (šůsky) upevněné na šorc. Ochrana rukou složená z nárameníků, kovového rukávu, ochrany loktu (tzv. myška), ochrany předloktí (šíinky) a kovových rukavic. Nohy chrání stehenní pláty, nákoleny, lýtkové pláty a kovové boty.

# Přídavná jména

accursed	zatracený
acid	kyselý
anointed	posvěcený
armoured	pancerový
azure	blankytový
bad	špatný, zlý
battle	bitevní
big	velký
biting	ostřý
blessed	požehnaný, posvěcený
bloody	krvavý
blunt	tupý
broad	široký
broken	zlomený, rozbity
chain	řetězový, řetízkový
charming	čarovný
chest	prsní
cursed	prokletý, zatracený
dark	temný
demoniac	demonický, däbelšký
dilm	šerý, kalný
dilmed	zakalený
disgusting	hnusný
dragon	dračí
dwarven	trpasličí
elvish	elfský (viz J.R.R. Tolkien)
enchanted	očarovaný
ethereal	etherický, nadzemský, nehmotný
feathered	opeřený
fire	ohnivý; střelný
flame	plamenný
giant	obrovský, obří
gloomy	temný, ponurý
gory	krvavý
grand	velký
great	velký
hand	ruční
heavy	těžký
hell	pekelní
hellish	dábelšký, pekelní
holy	svatý
Ironclad	pancerový
knightly	rytířský
lethal	smrtelný
light	lehký; světlý
long	dlouhý
magic	kouzelný, magický
moon	měsíční
mouldy	plesnivý, zpráchnivý
murderous	vražedný
narcotic	omamný, narkotický
nasty	odporný
new	nový
noxious	škodlivý
old	starý
padded	vypčávaný
plate	plátový
poisoned	otrávený
polish	lesklý
polished	vyleštěný
power	mocný, silný, energický
prickly	ostnatý
prodigious	zázračný
pungent	ostřý
pure	čistý, ryzí
rank	smradlavý, páchnoucí
rare	vzácný
raw	syrový
ring	kroužkový
round	kulatý
saint	svatý
sanctified	(po)svěcený, vysvěcený
scale	šupinatý
scarce	vzácný
shadow	stínový

sharp ostrý  
short krátký  
small malý  
spellbound začarovaný  
split destičkový  
suddled ocvočkován  
tarnished poskvrněný, zbarvený lesku  
throwing vrhací  
two-handed dvouruční  
unholy nesvatý, neposvěcený, hanebný  
venomous jedovatý  
war válečný

## Slovesa

attack	útočit
bargain	smlouvat
bash	praštít
beat	bit, tlouci
beg	zebrat, prosit
bite	kousnout
bless	požehnat
blow	fouknout
buy	koupit
cast	seslat (kouzlo)
climb	lézt
close	zavřít
dart	mrštit
die	zemřít
disarm	odzbrojit; odejmout past
divide	rozdělit
dodge	úskok
drift	přít
drown	utopit se
eat	jíst
escape	utéct
fight	bojovat
fling	mrštit
force	přinutit; otevřít násilím
give	dát
guard	střežit, chránit
hack	rozsekat
heal	léčit
hide	schat (se)
hit	zasáhnout, udeřit
hurt	zranit
kick	kopnout
kill	zabit
leave	opustit, odejít
melee	rvát se
miss	minout
open	otevřít
parry	bránit se
pluck	otevřít pakličem; vykopat; vykrást
pool	dát do spol. fondu (peníze)
pull	zatáhnout
punch	dát ránu, proseknot
push	stlačit
remove	odstranit
rest	odpočívat
run away	utect
run	běžet
sell	prodat
shoot	střelit
spell	kouzlit
steal	ukrást
strike	udeřit
stun	omráčit
summon	vyvolat, povolat
swim	plavat
swing	rozmáchnout se
take	vzít
talk	mluvit
throw	hodit
thrust	vbdnout, vrazit
trade	obchodovat
use	použít
wait	čekat

&gt;

# POZOR CENOVÁ BOMBA !!!

Nová prodejna AMIGA OFFICE zahajuje svou činnost. Výtažek z cen **včetně DPH** :

BLIZZARD 1220 (68EC020/28MHz, 4MB RAM)	8.418,- Kč
BLIZZARD 1230 IV 50 (68030/50MHz, vypínačová !)	7.436,- Kč
BLIZZARD 1260 (68060/50MHz !!!, vypínačová !)	25.535,- Kč
CYBERSTORM 060/50 (pro A4000)	36.618,- Kč
CYBERVISION 64/2MB (64bit gr.card pro A4000)	14.170,- Kč
SIMM 4MB (70ns,72pin,32bit)	4.790,- Kč
SIMM 8MB (70ns,72pin,32bit)	9.300,- Kč
SIMM 16MB (70ns,72pin,32bit)	16.999,- Kč
Harddisk 850MB Western Digital - Caviar	7.521,- Kč
Kabel 2,5" → 3,5" včetně napájecího + software	388,- Kč
Výroba 1ks CD (650 MB dat, od 10ks pouze 790,- Kč !)	990,- Kč
A1200,CD32,A4000T by už také můžete být k dispozici !	tel. .... tel.

Kompletní sortiment počítačů Amiga a příslušenství - od základních modelů až po profesionální sestavy pro videostudia a kabelové TV (kompletní návody).

Nabízíme také veškerý dostupný software pro počítače Amiga ([i.hry](#)).

Provádíme DTP práce (fisikem také A4 [samolepicí fólie](#) ...).

Barevný scanujeme A4 (16.8mil.barev), digitalizujeme i z videa a [samplerujeme](#).

Nejlevněji zapisujeme na [CD](#), provozujeme AMIGA klub a BBS, také ochotně poradíme (i telefonicky) cokoli kolem počítačů Amiga (dlouhodobé zkušenosti).

V případě většího odběru [ceny dohodou](#) !

Seženeme Vám cokoli pro Vaši Amigu - zatelefonujte a dohodneme se !

**AMIGA OFFICE** - to je nefalošový ráj každého amigisty ...

**Zatelefonujte ohledně aktuálních cen - budete příjemně překvapeni !!!**

**Výzádejte si zdarma zaslání kompletního ceníku !!!**

firma Radim Bublík  
Dolní Valy 1131  
Uherský Brod 688 01  
tel/fax : 0633 2718

**Vše, co chcete vědět  
o Windows 95,**  
**ale báli jste se zeptat**

**Windows 95**  
CHIP Special  
Uživatelská praxe  
Publikace v češtině  
CD-ROM v němčině  
82 stran  
Cena: 289,- Kč / 350,- Sk

**Katalog č.: CH013**

**Windows 95 Na CD ROM**  
Windows 95, originální příložky k Windows 95,  
shareware a 32bitové aplikace pro Win 95

**Windows 95 vložený CD ROM**  
Demo Windows 95  
32bitová aplikace  
Původní dokumentace  
x Windows 95

**OBJEDNEJTE SI!**

Tito získáte proplacením složenky typu C na poště, kterou použáte částku za publikaci na adresu distributora:  
A.L.I. production L.K. Permanent s.r.o.  
P. O. Box 732, 111 21 Praha 1, P. O. Box 4, 854 14 Bratislava 34

Na zadní straně obálky napsaném do správy na adresu  
Vysílajte žádat o fakturaci číslo objednávky.

**VOGEL** Vogel Computer Media

**CHIP SPECIAL**



Keltský bojovník. Na rozdíl od kmenových předáků bojovali kelští vojáci s vlečením do půl těla nebo do nahy a chránili se pouze větším dřevěným štítem.

**Magie** jako taková se dělí na nižší - psychurgii, která pracuje v astrálu (duševní podstata světa) a vyšší - teurgii, pracující ve

## Magie

Kouzlení a magické předměty patří té měř neodmyslitelně ke každému dungeonu. Je mnoho systémů sesílání kouzel, které se zde pokusím shrnout a vysvětlit z hlediska magie. Kouzlo se dá vyvolat dvěma základními způsoby. *Přímým vyuvoláním* pomocí duševní síly (ta se dá konzervovat např. v magické holi), nebo *rituálem*. Ten může mít podobu správně vyslovené *magické formule* (sem zapadá veškeré opisování svitků do kouzelnických knih), prstového znamení, případně mnoha svící, křidel, magických kruhů, holí a mečů (nemyslím meč s démonem +3/+3, ale rituální magický meč). Rituálem se přinutí, popřípadě poprosí nějaká z astrálních bytostí, aby vykonalala kouzlo za vás.

Magie jako taková se dělí na nižší - *psychurgii*, která pracuje v astrálu (duševní podstata světa) a vyšší - *teurgii*, pracující ve vyšších sférách transcendentna. Psychurgie se tedy mimo jiné zabývá astrálními bytostmi. To jsou astrální těla zemřelých, elementárové, mezi které patří např. duchové živlů (salamandři, gnámové, sylfy, nymfy) a přírodní duchové (ohniví mužici, sirény, pigmeové, rusalky), elementálové (nejnižší druh astrálních bytostí, tzv. larvy) a také astrální tělo mága samotného. K psychurgii rovněž patří práce se živly. Živlovou magií se dělají kouzla jako např. levitace (prosycení těla živlem vzdachu), nezravnitelnost (obrana živlem země), ohnivé koule (koncentrace a usměrnění živlu ohně) anebo spánek (působení živlu vody). Dále existuje přírodní magie založená na magickém působení rostlin, kovů, kamenů, barev a vůni. Rozdělení magie na bílou a černou nemá s kouzlením samotným nic společného. Rozdíl je jen v tom, zda je účel použití magie dobrý, nebo špatný.

## Zpracování

Mnoho hráčů i dnes upřednostňuje nejjednodušší a původní způsob chození po skocích (*Wizardry VII*). A něco na tom asi bude. Při chození se zbytečně nezdržujete, nemáte problémy trefit se do odbočky a tvůrcům zbývají čas a peníze na dokonalé propracování hry samotné. Je ale pravda, že při hraní v tandemu se druhý přihlízející hráč často jen velmi těžko orientuje, a když potom převezme ovládání, tak neví kudy kam (spíše jenom kudy).

Když jsem poprvé uslyšel o dungeonu s plynulým otáčením i pohybem (*Ultima Underworld*), myslil jsem, že se jedná o něco naprostě převratného. Jakmile jsem ho ale spatřil, okamžitě jsem ho zavrhl. Nejenom, že klesá ovladatelnost a kvalita grafického zpracování, ale pokud máte dostatečně rychlý počítač, připadá vám hra spíše jako simulátor běžce. Řekl bych, že zatím nejlepší zpracování pohybu je plynulý pohyb ve čtyřech směrech, s otáčením s několika mezifázemi (*Lands of Lore*).

Až doposud jsem psal jen o hrách viděných vlastním pohledem. Někteří tak sice definují typ her dungeon samotný, ale já se domnívám, že k dungeonům patří také hry, ve kterých je krajina vidět pod jistým úhlem shora (*Ultima 8*). Hlavní nevýhoda tohoto grafického zpracování je zcela zřejmá. Figurka znázorňující vašeho hrdinu se může ocitnout v tzv. slepém místě, kde ji musíte ovládat pouze intuitivně.

Různé také bývá zpracování soubojů. Velmi často se používá podle mě špatné ovládání boje, jakým je klikání na ikony v reálném čase (*Might and Magic*). Stejně tak ovládání zbraní (*Lords of Time*) se mi nezdá pro dungeon vhodné. Když už chce někdo bojovat, ať si koupí *Street Fighter*. Zatím asi nejlepším řešením jsou programovatelné souboje po kolech, a to v normálním hracím módu, nebo při pohledu shora.

-Leif Mongolson



SWORD - Svatováclavský meč z doby Karla IV.

vyšších sférách transcendentna.

OBRAZKY PŘEVZATY Z PUBLIKACÍ:  
ZBRANĚ, ŠERM A MEČÍŘI  
ŠERMÍŘI, RVÁČI, DUELANTI  
ARMA DEFENSIVA

**Fluyt** - loď vzniklá v Holandsku, byla přizpůsobena mělčím přístavům. Typickým rysem byla okrouhlá záď a hruškovitý příčný průřez trupu. Loď měla tři poměrně vysoké stěžné a zpravidla nesla 8 - 20 děl (ve hře jich má osm). Výtak se pohyboval okolo 300 tun.

Josef Komárek

Navštivte exotické přístavy a zkuste obchodovat v 17. století.



# High Seas Trader

**M**ěstečko vypadá velice přátelecky. Centrum dění je zde v Biskajském zálivu a stejně jako v každém přístavu je vytvořeno několika důležitými institucemi. Nejdůležitější je trh, bez kterého by všechny ty plavby neměly smysl - obchodníci by neměli s čím obchodovat a piráti by je neměli o co olupovat. Výhodné je, že tu najdeme jen ceník zboží v tomto přístavu, ale i ceny obchodních artiklů ve všech městech po celém kolonizovaném světě, jsou-li na mapě. Dále tu najdeme krámek s mapami, čímž si můžeme doplnit informace o nových koloniích, nebo aktualizovat starší vydání. Pokud město, kam doplujete, náleží některé z námořních mocností (Anglie, Francie, Holandsko, Portugalsko a Španělsko), narazíte tu i na banku, kde mají boháči uložen svůj poctivě nakradený majetek. V docích si necháte opravit svou loď, doplnit zásoby potravin, munice a materiálu na drobnější opravy po nenačádém námořním konfliktu, a můžete si koupit nějakou použitou loď nebo zde zanechat objednávku na postavení úplně nového plavidla. Na výběr máte (dle ceny) *Fluyt*, *Corvette*, *Merchant*, *Frigate*, *East Indiaman* a *Fourth-Rate*.

**KAPITÁN** Všude najdete i hospodu, kde se popijí pivo a rum (brr, odporná kombinace!) a posádky korábů jsou obšťastňovány sličnými děvami. Hostinský vám rád prozradí nejnovější zprávy (kobylky se žraly celou úrody, piráti řádí na Filipínách atd.). A samozřejmě se tu povolují ostřílení námořníci, plavčici a vojáci, ze kterých si sestavíte posádku své lodi. Občas se tu také zastaví nějaký cestující, že by potřeboval dovezený náklad bavlny do Marseille, či uplakaná dívka bez peněz, která se nutně potřebuje dostat do Amsterdamu, kde na ni čeká její dlouholetá láska (ale ří-

**platforma:** Amiga 1200

**doporučeno:** Amiga 1200,

4 MB RAM, 5 MB HD

**minimum:** Amiga 1200, 2 MB RAM

**existuje na:** PC, PC-CD

**typ:** strategie, simulace

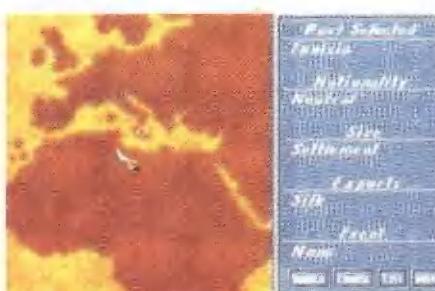
**žánr:** historie

**vydavatel:** Impressions

**datum vydání:** léto 1995



Vítejte v mé kabíně! Chcete si dát něco pro začítí? Nebo si prohlédnout mé metály či prostudovat si světovou mapu? A co takhle odtud řídit opravu lodi na širém moři?



Zvěřtená mapa, která zaznamenává pozici mojí lodi. Jejím prostřednictvím lze zadat kurs plavby kormidelníkovi a v klidu si schruplicht.



Těsně před přistáním se program drze zeptá, jestli chci do tohoto přístavu skutečně vplout.

ká se: bez peněz do hospody nelezl!). My jsme tu zastihli prošedivělého pána, který nám byl už na první pohled nesympatický. Objednali jsme mu panáka rumu a rozpozvídal se: „Hele, já sem byl falešně obviněn a odsouzen na doživotí. Ale povedlo se mi utéct a teď se potřebuju dostat do Ameriky. Kdybyste mi pomohli, kámoši vám po příjezdu zaplatí 80 zlatých. Uděláte to pro mě?“ Už jsme se rozhlíželi po nějaké lodi, ale v tom mě za rameno chytil starý kapitán ve středních letech: „Nedělejte to, klesne vám čest!“ Nechápavě jsme na něj zírali, a když jsme kupili rum i jemu, začal vyprávět...

## KAŽDÝ ZAČÁTEK JE TĚŽKÝ

„Vy ste tu poprvý, co? Suchozemskou krysu já poznám hněd.“ Urazili jsme se. „Vy asi nevíte, čím vším musí člověk projít, aby si ho zdejší lidé trochu vážili. Místní obchodnická smetánka má takový pravidla, který musíte dodržovat, když se chcete dostat v životě trochu vejš. Mají zprávy o každém vašem pohybu, o tom, koho a kam vezete, kolik nepřátelských lodí už ste potopili. Každej vás čin je obodovanej, třeba za převezení něčeho nákladu máte plus jeden bod ke cti. Když vodvezete holku bez zlatky v kapse za jejím milým, tak to už sou tři body. A tak je to se vším. Říká se tomu získávání zkušenosti. Bez určitých bodů vám ani neprodaj lepší loď. Ze začátku potřebujete čest, lojalitu a šlechetnost aspoň tak na patnácti bodech, celkovej průměr eště s hodnocením statečnosti musí být minimálně na pětadvaceti. Jestli chcete, vemu vás na moře, ať mám zas řákej ten dobrý skutek!“ Nadšeně jsme souhlasili.

**NA MOŘI** Z Bilbaa jsme vypluli na lodi *Fluyt* jménem Santa Hanka (asi kapitánova žena) něco po poledni s dost mizerným východním větrem v plachtách. Sotva se to



Moje příruční mapa světa. Hnědé čtverečky označují místa, jejichž mapky už mám k dispozici, a v levém horním rohu je počet let ve službě. Je vhodné mapy aktualizovat alespoň po pěti letech.



Dokdy připomínají malé tržistě, kde nakoupíte zásoby masa, ovoce, vody, rumu, prken a plachтовiny, a mezi ním vám dělníci opraví loď. Ale pozor! Kvalita služeb není všude stejná!



Podobně vypadají všechna letoviska na africkém pobřeží a v Indii.



O nezvané návštěvy tu není nouze. Kliknutím LMB na protivníkovu loď zjistíte její typ a rozsah poškození.



Holandská Korveta dostala přímý zásah do pravoboku.

vleklo. „To jednou,“ povídá kapitán, „jsem v Benátkách dostal od nějakého překupníka starou řeckou sošku. Prej mi pomůže dostat se nahoru a přinese mi štěstí. Asi měl pravdu. Před pár dny sem koupil na kopci nad Bilbaem krásnej domek, kam si dycky zajedu, když se vrátím z dlouhý plavby. Má tam tu sošku za vitrínou. Místní povídají, že je to moc hezký, ale je toho málo. Ale i to že mi může zlepšit postavení mezi boháčema.“ Dostali jsme se ze zálivu a pokračovali na jih podél Portugalska. „Víte, že sme s nima eště nedávno byli ve válce? Ale to už je pryč, teď sme spojenci. Stejně měli smůlu - pár lodí na mě útočilo a teď ležej někde na dně.“ Mlčky jsme obdivovali kapitánovu chrabrost. Vitr zesilil na dvacet uzlů, hlídka v koší ohlásila boučku na severozápadě. Blížila se k nám. Najednou se ozvala hrozná rána a celá loď se otřásla.

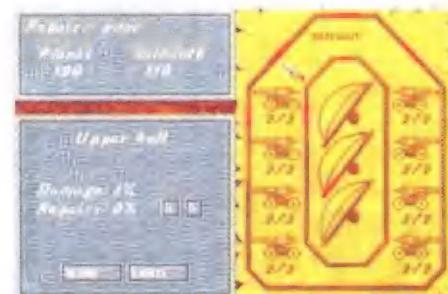
„Angličani! Korveta na pravoboku! Otevřete komory a přípravte děla!“ Nepřátelská loď nejprve vypadala jako malá tečka, která se však rychle zvětšovala. „Běžte se schovat do kajuty, nebo přijdete k úrazu!“ Ani nám to nemusel připomínat. Jen co se za námi zabouchly dveře, ozval se další výbuch. Kartáčová střela se rozprskla o palubu a střepiny pobily pár námořníků. Teď vypálila naše děla, nejdřív se ozvalo jen šplouchnutí - první kanón minul. Následovaly však tři přesné zásahy a korveta byla najednou bez jednoho stěžně a se dvěma dírami těsně u čáry ponoru. Její podpalubí začala rychle zaplavovat voda. Zahákovali jsme je, naši vojáci a námořníci vtrhli na palubu a pobiřeli vše, co jim přišlo pod ruku. Netrvalo to dlouho a anglická loď přestala jevit známky života. Naše posádka přenesla všechn náklad na naši loď a odrazili jsme. Korveta se za pár minut potopila.

„Doufám, že ste spokojený. Budu vás muset vysadit na Madeiře, oprava lodi bude chvíli trvat.“ Na portugalském ostrově jsme se rozloučili a protože nám končila doba pobytu, byli jsme navráceni zpět do současnosti.

**REALITA** Snad vám předchozí řádky dokonale přiblížily atmosféru i hrnu samotnému. Ano, tohle všechno zde můžete zažít. Impressions znovu předvádí, že jsou pány strategie. Navíc se zde vůbec poprvé objevuje plavba po otevřeném moři, zkrátka simulace lodí se vším všudy. Za zmínu stojí i různý vývoj politické situace, v níž vaše postavení záleží na tom, jakou si na začátku zvolíte národnost. Grafika je víc než dobrá, je přímo úžasná. Prostředí se liší podle polohy města, dá rozum, že jinak vypadají africká vesnička a evropská metropole. Pěkná jsou i texturovaná pobřeží.



„...zahákovali jsme je, naši vojáci a námořníci vtrhli na palubu a pobiřeli vše, co jim přišlo pod ruku...“



Než se dostaneme do dalšího přístavu, je dobré ze svých zásob opravit drobnější poškození lodě.



Přehled hodnocení vaší osoby - zleva statečnost, čest, lojalita a ušlechtilost. Nahore je titul, kterým se můžete honosit.



Podle časopisu Amiga Power jsou souboje lodí zdlouhavé a nezáživné. Já jsem jiného názoru (nesmíte piráty jen pronásledovat, ale taky občas vystřelit!), ale i auto-souboj se někdy hodí.



Podobně vypadají ve hře všechna evropská města.



V Africe povětšinou narazíme na první misio-náře, kteří si budují provizorní ubytovací jed-notky. Podobně vyhledájí i ostatní tamější osa-dy. Zajímavé, že hospoda vypadá pořád stejně...



Pluli jsme dlouho. Posádka byla neklidná. Pluli jsme kolem neprozkoumaných pevnin, přes neprozkoumaná moře. Chtěl jsem tuto loď do-vést až do Ameriky. Uprostřed Atlantiku však námořníkům došla trpělivost a hodili mne přes palubu.



V kritických oblastech kolem Afriky se piráti často vyskytují v párech. Ale proti korvetě se šestnácti kanóny a schopnými dělostřelci ne-bude mít ani přesila šancí!



Pohled dalekohledem na nedaleký Stock-holm. Zajímavá konfrontace zasněžených břehů a rozkvetlého města!



V zaplivané putce přežívají plavčici, starí námořníci a žoldáci. Občas sem zavítají i ob-chodníci se záhadným zbožím, uprchlí vráho-vé, státní úředníci i docela obyčejní cestující.

Skvěle jsou vyvedené zvuky, které dodávají plavbě skvělou atmosféru - křík racků, praskání stěžní, zvuky napínajících se plachet, střelba z lodních děl a mnoho dalších. Při malém větru, kdy loď nepluje zrovna nejrychleji, můžete kormidelníkovi zadat rozkazy, kudy má plout a v klidu si zdřímnout. Ve své kabíně máte k dispozici všechny mapy, pěchled hodnocení, naloženého zboží, pasažérů a světových událostí. Rovněž se musíte starat o počet a morálku posádky. Celkový dojem ze hry poněkud kazí hudba. Motivů je tu několik a některé jsou pěkné, ale jsou velmi krátké a neustále se opakuji. Při poslouchání některých „skla-deb“ se může stát, že vás rozbolí hlava. Naštěstí je tu volba „music off“.

**CHYBY** Ani tato hra se neubránila několika programátorským chybám. Při souboji se může stát, že napadající loď prostě zmizí z obrazovky a chvíli vůbec není vidět, zato dosytosti střílí po té vaší. Na denním pořádku je zasekávání krytů kanónů, takže se občas ocitnete tváří v tvář nepřítele úplně bezbranní. Pokud je mi známo, tak rackové doprovázeli pouze rybářské lodě vracející se z lovu, ale tady je slyšite takřka pořád. New York je New Yorkem již v roce 1650, kdy se ještě jmenoval New Amsterdam, a ani některé lodě do tohoto období nepatří.

Takovéhle drobnosti však nemůžou milovníkům starých korábů a strategických her vůbec vadit. Důkazem toho jsem i já, neboť tato hra je v poslední době mou nejoblíbenější. A věřím, že si na ni v záplavě podobných her najdete čas i vy. —Joe



Podobně vypadají všechna evropská letoviška ve středomoří.

ITEM	WEIGHT	SIZE	TYPE	DESCRIPTION	PRICE
Coffee	0.2	10x10	Food	70	
Tea	0.1	10x10	Food	60	
Sugar	0.2	10x10	Food	100	
Oil	0.5	10x10	Food	140	
Axes	0.1	10x10	Food	200	
Claws	0.1	10x10	Food	200	
Spikes	0.1	10x10	Food	200	
Furs	0.1	10x10	Food	200	
Leather	0.5	10x10	Food	200	
Jewelry	0.1	10x10	Food	200	
Silk	0.1	10x10	Food	200	
Spices	0.1	10x10	Food	200	
Liquor	0.1	10x10	Food	200	
Opium	0.1	10x10	Food	200	
Tabacco	0.1	10x10	Food	200	
Gold - 501123	0.1	10x10	Food	200	
Cards	0.1	10x10	Food	200	

Obchodování bylo maximálně zjednodušeno (spíš odhlásknuto), což trochu kazí celkový dojem ze hry. Ale zase se nemusíme prokousávat ničím složitým, což přispívá k větší dyna-mičnosti.



**Fregata** - vznikla v druhé polovině 17. století. Chránily dopravní spoje, doprovázely obchod-ní lodě, vykonávaly kurýrní službu, bojovaly proti pirátským a korzáckým lodím atd. V 18. století vzrostly jejich rozměry a výzbroj a začaly se dělit do tříd podle velikosti a počtu děl.



Některé jejich úkoly pak převzaly menší korvety, které sloužily i k některým výzkumným vědeckým plavbám.



Také další loď **Merchant** (též Spiegelschiff) stejně jako Fluyt vznikla v Holandsku. Byla větší, s výtlakem 500 t, a nesla na palubě 20 až 30 děl. Tento typ lodí se osvědčil při ochraně konvojů, v boji proti pirátům a k napadání dopravních tras nepřitele.

**82**  
grafika: 80  
animace: 50  
hudba: 45  
zvuk: 75

#### HIGH SEAS TRADER

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD

**pro:** skvělá atmosféra, mnoho skrytých možností, originalita **proti:** občas nudná plavba (využití třeba k luštění křížovek)

**speciality:** přátelská instalace na harddisk  
**Dobrá námořní strategie,** ve které se také přímo účastníte plavby.

Svatopluk Švec

Ekonomové všech zemí, spojte se!



# A4Network\$

## Investor's Business Daily

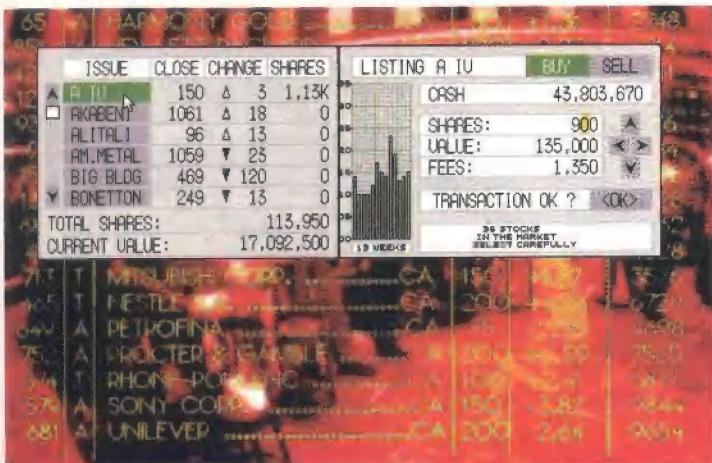
*"The Newspaper For Important Decision Makers"*



V intru se dozvímě ze zpráv CNN o tragické nehodě šéfa A4 GROUP, poté na adrese společnosti najdeme vzkaz od šéfa pro potenciální uchazeče o jeho křeslo.

The screenshot shows a newspaper titled "Investor's Business Daily" with the subtitle "The Newspaper For Important Decision Makers". The front page features several columns of text and charts, including one titled "INSIDE Today" and another titled "The Economy". The overall layout is designed to look like a real newspaper from the early 1990s.

Každou chvíli nás noviny informují o aktuálním dení ve světě peněz, mj. o vymoženostech nových procesorů, aktivitě na burze apod.



platforma: PC-CD  
minimum: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, 15 MB HD, CD  
typ: strategie  
žánr: obchod  
producent: Artdink, Tatsuo Nagahama  
vydavatel: Infogrames  
datum vydání: září 1995

Na burze lze kupovat a prodávat akcie renomovaných světových firem a sledovat svoje podíly. Dividendy z těchto akcií jsou ale jen malou částí zisků. Jde spíše o to neztratit více než 50% podíl ve vlastní firmě.

**K**dyž jsem si v redakci bral novou hru firmy Infogrames, A4Network\$, čekal jsem velké věci. Zárukou kvality byla její předchůdkyně, A-train, firma Infogrames, známá úrovní svých produktů, a samozřejmě Transport Tycoon, bezkonkurenčně nejhezčí, graficky a zvukově skvěle udělaná dopravní simulace.

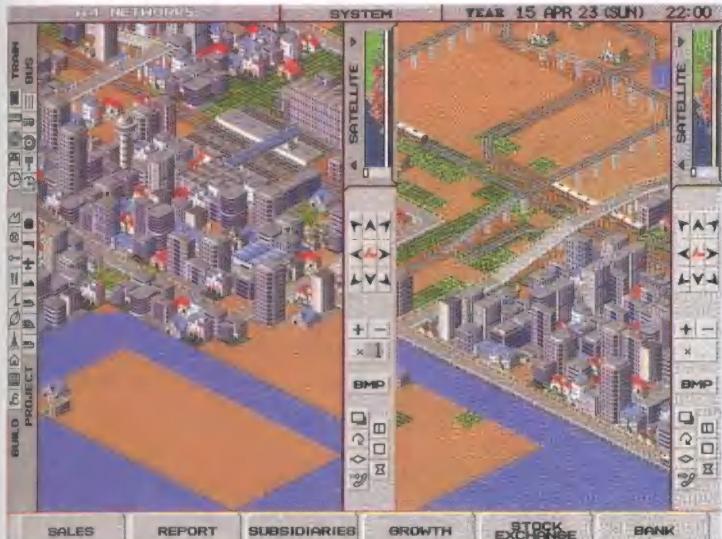
**PRE-RELEASE** Cestou domů jsem si četl manuál, profesionálně udělaný (prostě à la Infogrames), čítající 76 stránek, ve kterém je úplně všechno, co budete ke hrani potřebovat a ještě něco navíc (naštěstí ne kousky čerstvého ovoce). Tím „navíc“ je možnost v případě dosažení určitého score zavolat na horkou linku Infogrames a v případě štěstí vyhrát jednu z jistě hodnotných cen.

**24. 8.** Instalací mě provázel ženský hlas, který mi říkal, jaké mohu vybrat volby, jaká část instalace právě probíhá a co bude bezprostředně následovat. Opět sto bodů pro Infogrames. Poté jsem vyslechl příběh o tom, že při nehodě zahynul šéf jedné z největších firem, a sice A4 GROUP, a že se tedy hledá jeho nástupce. Aby na jeho místo zasedl ten pravý, musí se všichni uchazeči podrobit vstupnímu testu na simulátoru, kde prokáží svoje schopnosti z oblasti managementu společnosti, zabývající se dopravou. Ten simulátor nese jméno A4NETWORK\$.

**MĚSÍC POTÉ** Vlastní hra se od předchůdkyně po grafické stránce moc neliší, běží sice v 640x480 ve 256 barvách, výsledný dojem se blíží spíše těm A-trainovým 16 barvám, navíc působí jako by byla v menším rozlišení, než A-train. Zvuky chybí, zato je na CD k dispozici pár hudeb, podle ročního období nebo ve yztahu k význačnějším událostem (vyšetřování nehody vašeho autobusu atd.). Hudební téma nejsou vlezlá a dají se poslouchat i po několika letech hraní (rozuměj - relativního času ve hře, hrát tuhle hru více než týden by asi zamrzelo). Pokud se stane něco, něco opravdu zajímavého, je možno shlédnout (nedá se to bohužel zakázat) malé video s danou problematikou. Jinak přibyly drobnosti jako možnost provozovat také autobusy, podzemní a nadzemní dráhu, stavět nádraží třeba 5 pater nad zemí, stavět mosty a tunely.



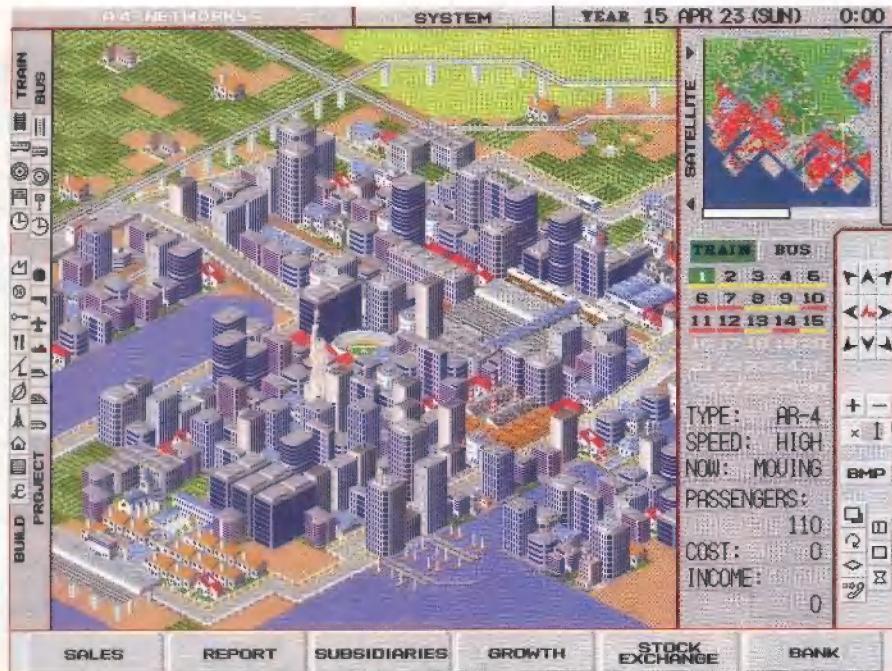
Pokud dojde k významnejší akci, např. otevření nového stadiónu, akvária nebo galerie, upozorní nás na to krátká video sekvence.



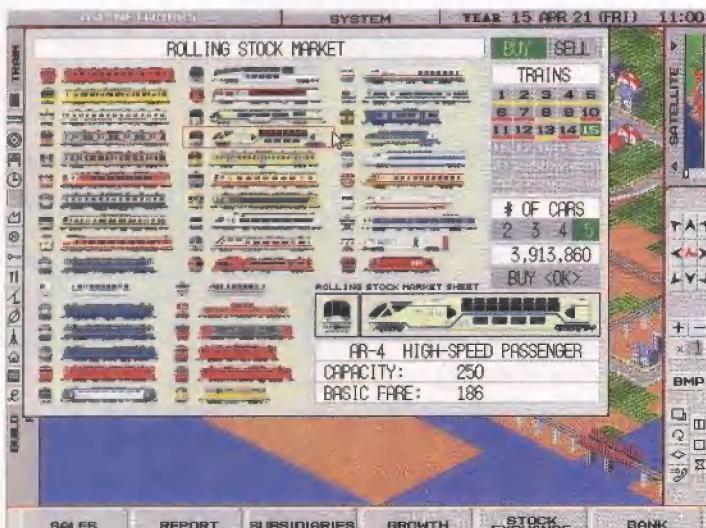
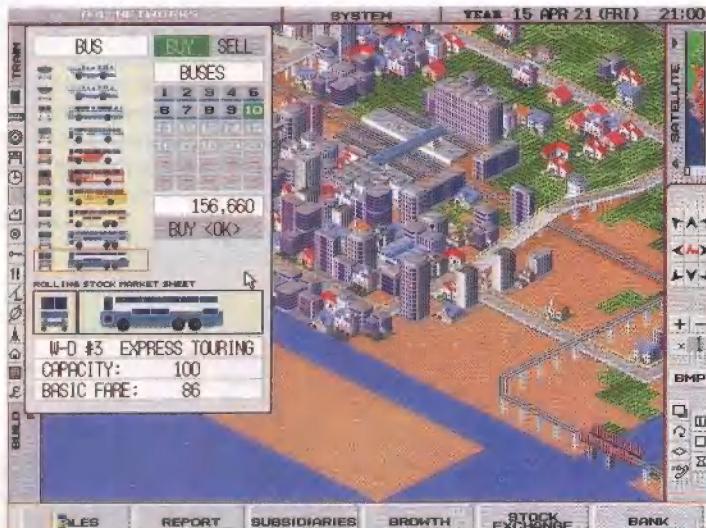
Pokud zvolíte zobrazení dvou oken najednou, můžete naráz provádět změny na dvou vzdálených místech plánu a tak např. sledovat pohyb pasažérů mezi městskými částmi.

Při zobrazení WIDE se zvětší viditelný prostor plánku, což je prospěšné hlavně pro dlouhodobější plánování tratí a výstavby městských čtvrtí. Přeprava osob mezi takto velikými celky (na obrázku jsou to ty tři zastavěné plochy) tvoří hlavní část zisků společnosti.





Po mapě se můžeme rychle přesouvat pomocí družicového pohledu, známého z A-trainu. Budovy jsou vybarveny červeně, spoje světle modře.



Velký vliv na zisk má výběr dopravního prostředku - autobusu nebo vlaku. Existuje hodně typů, určených pro speciální podmínky, např. pro horské dráhy. Zde se bez manuálu neobejdeme...

**INVEX** Může takto popsaná hra nabídnout něco navíc, kvůli čemu si ji půjde normální člověk koupit? Odpověď zní trochu rozpačitě, ale přeci jen ano. Tahle hra není jako Tycoon, o grafice a zvucích. Tahle je o něčem jiném, o penězích. Vše se točí kolem dokola, když chci velký zisk, musím převážet hodně lidí. Když chci převážet hodně lidí, musím jim vytvořit životní podmínky (parky, stadiony, školy, atd.). Tohle vše přijde samozřejmě až po čase a tak se nesmím bát chvíliku prodělávat. A pokud jsem schopný předvídat, mohu něco vytěžit na burze. Také nesmím zapomenout na roční uzávěrku 1. dubna a na nemalé daně z příjmu, které se odevzdávají každý rok v červnu. Co se týče nemovitostí, je to dost na šíru, protože pokud přímo neprodělám, stejně skoro celý zisk odevzdám na daních. Jenže to víte, jak jsem již uvedl, lidí do nových oblastí prostě nějak dostat musím, oni mi to pak vrátí na jízdeném. A já sedím ve své kanceláři a počítám, spekuluj, kupuji, prodávám, nabízím a znova kupuji, aby společnost rostla a rostla, až bude ta největší na východním pobřeží. Co, na východním pobřeží? V celých Státech, v celé Americe, na celém světě, v naší galaxii, v poznaném i dosud nepoznaném vesmíru...

**ROK POTÉ** I takhle propracovaná obchodní simulace má své minusy. To, že je omezen počet stanic, je dost mrzuté. To, že nelze při režimu zrychleného času vypnout video sekvence, čímž toto vylepšení ztrácí smysl, se dá také ještě překousnout. Ale to, že prokleslit cestu nově vymyšlenému spoji je prakticky nemožné, to už je na odstřel. Pak nezbývá než promyslet všechny plány tak na tisíc let dopředu, skoupit potřebná území a doufat, že hned v prvním roce nezkrachují.

**ROZSUDEK** Tuto hru pro výše uvedené „charakteristiky“ doporučuji jen studentům, připravujícím se na vysokou školu ekonomického zaměření, bankovním úředníkům a v neposlední řadě ekonomickým ministrům, kteří by si tak mohli zpříjemnit svá pracovní jednání. Málem bych zapomněl na zavile obchodní strategy (spíše na ty zavilejší). A pokud se hra dostane náhodou někdy do ruky zbytku (99,9%) hrácké populace ČR? Pak možu z vlastní zkušenosti doporučit dvě úrovně z DOOM II, a poté, co se pacient dostane z nejhoršího, Transport Tycoon až do odeznění příznaků. —WotaN

**62**  
grafika: 60  
animace: 90  
hudba: 90  
zvuk: 30

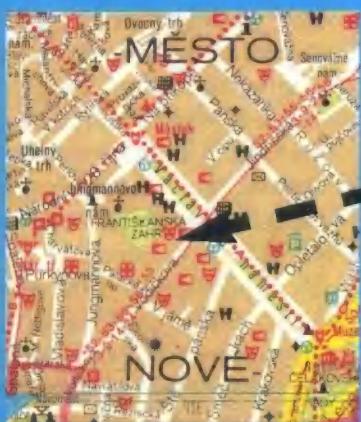
A4NETWORK\$

testováno na: PC 486 DX4, 8 MB RAM, ts CD

pro: dobrý manuál, instalace na úrovni, v případě dobrého výsledku možnost hry o ceny, existuje také disketová verze - 30 MB na HD proti: místy nuda, mašinky nehoukají, autobusy nečoudí

Strategie z A4 a zbytek z Transport Tycoona, to by byla bomba. Ale takhle? Nevím, nevím.

# GAMES WORLD



## Prodejna GAMES WORLD

Vodičkova 41, Praha 1, 112 09

(První patro pasáže Světozor, vedle čínské restaurace)

Telefon prodejna: (02) 2415 2130

Telefon kancelář: (02) 242 44 584, 2415 2770

Fax: (02) 2415 2053

E-mail: mirek-gw@login.cz

Přijďte, přijďte, přijďte k nám,  
mnoho krásných titulů nabídnete Vám.  
Nebudete-li se moc rozhodnout,  
předvedení hry můžeme Vám nabídnout.  
A pak již záleží jen na Vaší náladě,  
dáte-li přednost práci, či zábavě.

Na závěr ještě jedna zpráva tu je,  
kupon - nákup u nás velmi zvýhodňuje.

## KUPÓN NA SLEVU

No, nejsem sice tak nadšen,  
ale určitě je výhodné koupit  
si hru se slevou u firmy  
Games World



CENA HRY NAD 1000 KČ .....	SLEVA 100 KČ
CENA HRY OD 500 DO 1000 KČ .....	SLEVA 50 KČ
CENA HRY DO 500 KČ .....	SLEVA 25 KČ

Tento kupón vystříhněte a odevzdějte v prodejně při nákupu  
nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na  
zaslání zboží na dobírkou. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Hodíme do hrnce blbej míček, nějakou grafiku, špetku hudby a zvuků, pomícháme a z toho všeho nám bude špatně. Nebo ne?

# Pinball Illusions



**Byl to výbojní a hrđí národ. Nejdna země jim padla k nohám. Proto budete muset dobývat Anglii, severní země...**

<b>platforma:</b>	PC-CD
<b>minimum:</b>	PC 486 SX/25, 4 MB RAM, SB, ds CD
<b>existuje na:</b>	PC, Amiga 1200 (viz Excalibur 42), CD32
<b>typ:</b>	hrací automat
<b>producent:</b>	Digital Illusions
<b>vydavatel:</b>	21st Century
<b>datum vydání:</b>	1995

**M**nozí z vás se právě teď možná chytli za hlavy, jen co uviděli nadpis *Pinball*. Jiní zase jenom pronesou takové „hmm... nový pinball“. Najdou se i takoví lidé, kteří se s výkřikem pouštějí do listování herních nabídek prodejců.

Ach, ta historie...  
V sedmdesátých letech se začaly naplno využívat takzvané mikroprocesory, integrované obvody, ale i polovodiče. Do té doby se na trh dostávaly víceméně mechanické automaty s nějakou tou elektronikou. Tyto automaty měly dost nevýhod. Byly velké a dost poruchové. S vývojem polovodičových součástek se naskytla možnost kombinace. A to elektronika + mechanika. Jak se později ukázalo, byla to dobrá volba. Mezi první procesory, které se v automatech používaly, patřily i Motoroly 6800 (je to dost divné, ale Intelácké čipy se moc v této sféře neuchytily). Tyto byly osmibitové a s pomocnou čipovou sadou dokázaly zmenšit velikost a hmotnost automatu asi na tři čtvrtiny. Samozřejme, že některé automaty se úplně přeorientovaly na elektrotechnické součástky (svědčí jim to více). Byly to různé střílečky typu „wolf“. Jeden ale používá tuto kombinaci (mechanika a elektronika) dodnes. Je to *pinbal*, u nás se také říká *fliper*. Ten si totiž ve své mechanické jedinečnosti zachoval takovou nějakou ro-

mantiku aneb smysl pro cest (To značí, že nedochází k žádným přepočtům, jako to je u počítačů. Jednoduše kuličku ovlivňujete jenom vy a gravitace. Odpadají hlášky typu „vždyť měla jít tam, jak to, že si mi ji dal na druhou stranu. Je to špatně na-programované... Vždyť to znáte). Samozřejmě, že se tímto vývojem nezastavil. Na trh přicházely jiné procesory jako třeba 6502 a nebo také jeden z nejprodávanějších procesorů v historii - Motorola 68000. Tento procesor se dodnes používá v automatech. A to na řízení zvuku a jako pomocný procesor pro řízení hry se používá legendární Z80. Samozřejmě, že i jiné procesory můžou zabírat vnitřnosti těchto žroutů peněz. Ale pozor. To jsme se dostali do takové doby, kdy domácí počítače mají dostatečnou rychlosť a grafikou. Vznikají různé konverze na tuto hru. Já si třeba pamatuji, jak jsem na Atari XE donesl *War Pinball* (nebo tak nějak se jmenoval) a vůbec mi nevadilo, že byl vykreslen v jednobarevné grafice. Vyblbnul jsem se u něj do sytosti.

A vývoj šel dál, dál, dál... Vždyť to známe. Až jsme se dostali do současnosti a z nejlepších automatových her, samozřejmě v konverzích na počítače, je devadesáti procentům hráčů zle. A proto *dost bylo pinballů*. Pokud nepřijdou autoři s nějakou super perfektní novinkou či nápadem, řada lidí se bude odklánět od pinballů jako od neoriginálních, zastaralých a neschopných her. A přitom to není pravda.

## Pinball Illusions

Dočkal jsem se něčeho, v co jsem už přestal doufat. *PI* přináší úplně něco jiného než ostatní pinbally.

Jak už někteří z vás pochopili, jedná se o předělávku na PC-CD. Musím říci, že když Joe napsal, že to je nejlepší pinball na Amigu, měl pravdu. On je to totiž, podle mého mínění,

i nejlepší pinball na PC (má jednička *Fantasies Pinball* je už dvojkou). Jediný rozdíl mezi verzí na Amigu a na PC je ten, že PC má na CD mimo jiné i padesát různých hudeb. A musím přiznat, že hudba je to víc než dobrá, přímo nadprůměrná. Můžete si ji přehrát i pod *okny*, pokud máte nainstalovaný CD audio ovládač. Jinak stoly *Law N Justice*, *Babewatch*, *Extreme Sports* zůstaly beze změny a musím říci ještě jednou - jsou špička. Přibyl jenom jeden a to *The Vikings*, a ten je podle mě i nejlepší. Chytí vás do svých spárů a nepustí dokud sami sebe padesátkrát nepřekonáte. Nechybí tu samozřejmě hra až se čtyřmi kuličkami a jiné. Chcete vědět čím se tento pinball odlišuje od ostatních? Je to taková nějaká dynamika, hratelnost a ještě něco. Dokáže totiž běhat v několika rozlišeních (320x240, 360x350, 640x480, 800x600). Nejlepším nápadem je však podle mě hra ve hře. Když totiž chytíte potřebný bonus, můžete si zahrát hru ve světelné tabuli (to tady ještě nebylo). Jsou tam samozřejmě pěkné výhry. Další informace o nich si můžete přečíst v Excaliburu 42. Nemá smysl psát dvakrát to samé.

-Vlapon

P.S.: Děkuji panu Křestanovi za informace o *sliprech*.

# 90

**grafika:** 90

**animace:** 90

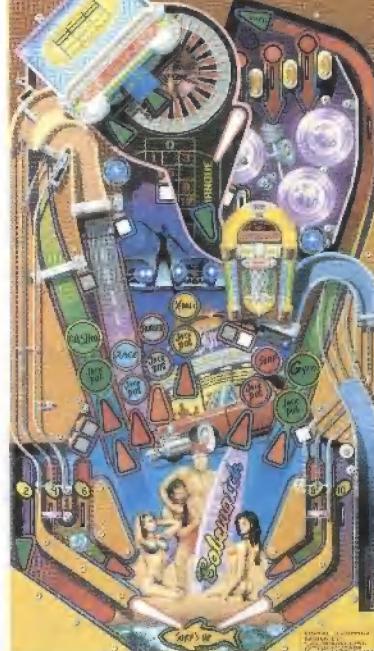
**hudba:** 95

**zvuk:** 90

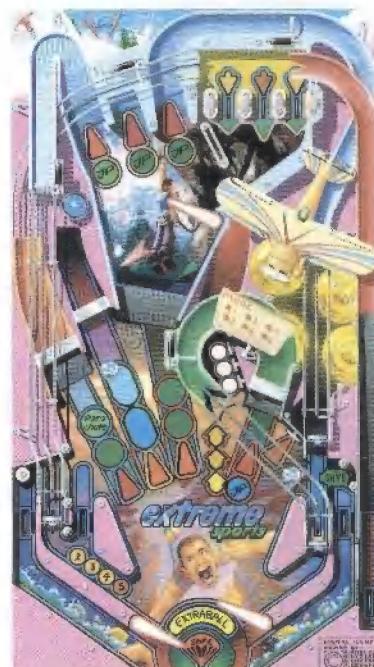
## PINBALL ILLUSIONS

**testováno na:** PC 486 DX2/66 PCI,  
8 MB RAM, SB 16 ASP, ds CD

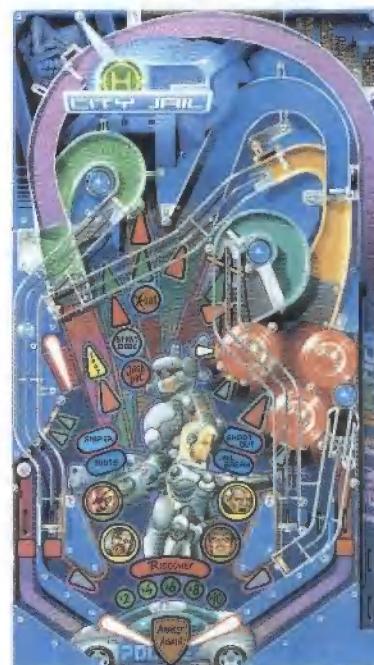
**Jediný pinball, který mě v poslední době zaujal.**



Šedesátá léta a pobřeží. Kopa krásných dívek a vy víte, že musíte dostat tu, která je vašemu srdci nejmilejší.



Budete skákat do vody, lézt na skálu, skákat s padákem...



Úkol je jednoduchý. Kriminalita se rozrůstá a proto budete zavírat vězně do vězení, jednou je i zastřelit...

Josef Komárek

# Center Court



Thomas Muster se spolu s vami raduje z turnajového vítězství. Ostatně, digitalizované fotografie uvidíte vždy před a po zápase.



Ale u prohraného zápasu jsou smutek a zkla-mání zcela pochopitelně na místě

**platforma:** Amiga 1200

**doporučeno:** Amiga 1200, HDD

**minimum:** Amiga 1200,

2 MB RAM

**existuje na:** Amiga 500

**typ:** sport

**Zánr:** tenis

**počet hráčů:** 1 - 2

**tvůrce:** G. Fritzsche

**producent:** Blitz Ware

**vydavatel:** Acid Software

**datum vydání:** léto 1995

„Dobře hratelných tenisů zřejmě není nikdy dost,“ řekli si programátoři a naprogramovali hru, která se skutečně dobře hraje, ale...

**N**a začátku 70. let tohoto století vynalezla tehdy začínající firma Atari první videohru na světě. Jmenovala se *Pong*/a byla tvořena dvěma čárkami a čtverečkem. Byl to velice primitivní tenis, ale na svou dobu velice žádaný druh zábavy. S příchodem prvních domácích počítačů se objevovaly další a další verze tohoto populárního sportu a mnohé byly velmi zdařilé, jako třeba *Great Courts 2* či *Tennis Cup 2*. A nyní, po pětadvaceti letech, přišla na herní trh první verze počítačového tenisu naprogramovaná ve stále více používaném Blitz Basicu (mj. také *Gloom*) nazvaná hrdě *Center Court* - centrální dvorec.

## KAŽDÝ NEMŮŽE BÝT ŠAMPION

Přesvědčil jsem se o tom, když jsem si tuhle hru zahrál poprvé. Jen co jsem zadal své jméno a rozdělil parametry, byl jsem vržen do prvního turnaje. I když jsem si jako 96. (tedy poslední) hráč místního tenisového žebříčku nedělal velké ambice, porážka 0:6 byla přece jen trochu krutá. Při další návštěvě výběrového menu jsem si všiml, že tento program pravděpodobně klade velký důraz na realističnost (?) a celá hra je založena především na vývoji vaší vlastní postavy. Po každém turnaji, v závislosti na po-

čtu odehraných zápasů, vám vzroste počet bodů, kterými můžete vylepšovat své vlastnosti. Z pomalého šneka se lze vypracovat na tenistu rychlejšího než smrt a ani nemusíte být Sharon Stone. Těžce vydělaný bod jsem věnoval do tréninku forehandu a vyrázel na další stáž. Výsledek 2:6 byl poněkud přijatelnější než předchozí, ale stále ještě to nebylo ono. Takhle to šlo pořád dál, až jsem jednoho krásného dne zvítězil nad 83. hráčem žebříčku a postoupil do druhého kola. To už zase bylo nad mé síly a jakýsi McEnroe mě nemilosrdně vyřadil. Po každém zápasu můžete sledovat dvě statistiky - pořadí podle nasbíraných bodů a podle stavu vašeho konta. Všem slávyčitlivým oznamují, že po týdnu nepřetržitého hraní *Center Courtu* jsem ve světě 84. s asi osmdesáti body a moje konto na 54. pozici zdobí 81 000 dolarů.

## HRATELNÝ = DOBRÝ?

I když je *Center Court* dobré hratelný a zábavný (někdy), určitě se nemůže řadit mezi nejlepší. Dolů jej tähne několik závažných chyb. Tou první je grafika, což asi není chyba grafika, ale Blitz Basic asi prostě na víc nemá. Čímž nechci nijak snižovat schopnosti onoho programovacího jazyka, ten je zcela jistě výborným prostředkem pro programátory. Jedinou světlou stránkou je ně-



Lendl pokračuje v úporém útoku. Korda jen s obtížemi vybral další nepříjemný prohoz.



Tvrď Ivan Lendl nasadil drtivé tempo. Svá nedávná ztrapení si vykompenzovával svým obvyklým způsobem - prudkými údery od základní čáry.



Všimněte si kombinace příšerných kříklavých barev, podivného postoje Ivana Lendla a malého displeje v pravém horním koutě kurtu. Ten zobrazuje rychlosť naservírovaného míčku, ale jeho údaje jsou poněkud zkreslené.



Napínavé utkání na umělé trávě. Dole je nás Petr Korda a nahore černý Američan Washington. Ten kdyby se viděl, asi by autory této hry nechal odstřelit!

kolik (asi šest) digitalizovaných televizních záběrů. Jsou velmi kvalitní, taky se do nich autoři raději moc nehrabali. Hudby tu moc nenajdeme, jen jedna skladba a ke všemu velice krátká. Další nepříjemnosti je zmameňné ovládání hráče. To neznamená, že by místo vlevo běžel vpravo, ale program si někdy neví rady, jak míček odpálit. Stalo se tradicí, že když dáte joystick k sobě a stisknete fire, tak soupeře přelobujete a naopak pohybem dopředu míček odpálíte těsně za síť, což ještě závisí na tom, hrajete-li blíž nebo dál od „kamery“. Tady to však platí málodky. Program často ani nezareaguje na stisknutou střelbu a hráč jen tupě zírá na prolétávající míček. Velmi často se stává, že i když jste velice rychlí, míček u sítě často ani nedoběhnnete, poněvadž se vám najednou rozklepala kolena (jiné vysvětlení nenalézáám).

## SEKY SEK...

Ještě je tu něco, co snižuje hodnotu této hry na polovinu. Je to možnost zahrát si čtyřhru. No jen se nedivte, vážně mi nic není. Program je napsán tak špatně, že se při hře dvou lidských a dvou počítačových tenistů hrozně seká. Hra je nesnesitelně pomalá, ale program si to občas vynahradí tím, že počítač na něj směřující velice pomalý míček nekompromisně pošle prud-



**Great Courts 2** (UBI Soft, 1991 (Excalibur 7)): Stále neprekonaný tenis na Amiga a ST. Mohli jste tu dělat vše, co v Center Court, hře z roku 1995, nejdete. Mohli si zahrát až čtyři hráči, nabízel i výběr pohlaví a tím pádem i smíšenou čtyřhru. I když na ST nebyly samplované efekty, nechybí hlas rozhodčího, zatímco v CC chybí téměř všechno.



Prohozy podél postranní čáry jsou nejlepší zbraní proti hráčům ovládaných počítačem. Našemu redaktorovi v roli Michaela Changa chybí už jen dva míčky k dalšímu turnajovému úspěchu.

kým úderem do druhého kouta hřiště. Když si vzpomenu, jakou lahůdkou bylo hrát čtyřhru v Great Courts 2 a na Atari ST, vypadá Center Court na několikanásobně výkonnější Amige 1200 jako blbec. Navíc si ani nemůžete zahrát turnaj ve dvou (pouze přátelská utkání), ani zvolit počet setů (hraje se na jeden jediný!) a vezmeme-li v úvahu absenci jakýchkoliv statistik, jako je počet odehraných zápasů, počet vítězných duelů a vyhraných turnajů, je to vážně slabota. Ach jo, doufám, že Blitz Basic nebude i nadále zneužíván jen k podobným „projektům“. Co na této hře musím pochválit, jsou zvukové efekty. Odpaly a dopady míčků mají několik variant, stejně tak i potlesk, řev a vzdechy diváků. Ale zase to není O.K., nechybí tu náhodou hlas rozhodčího? (Nepočítám jen zběsilý výkřik oznamující aut.)

## KOUPIT ČI NEKOUPIT?

Na to nebude zas tak těžké odpovědět. Chcete-li projít vývojem od nejhoršího hráče až na vrchol tenisové slávy a nevadí vám „o něco horší“ zpracování hry, nic vám v tom nebrání. Ale až se budete po stopaděsáte ptát, jak je možné, že soupeř tohle vybral a vy ne, tak toho raději nechte a zavzpomínejte si na zlaté dobré časy s nějakým starším a lepším tenisem. —Joe

# 48

grafika: 50

animace: 35

hudba: 22

zvuk: 71

### CENTER COURT

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, 540 MB HD

pro: když už se do toho pustíte, vydrží dlouho proti: absence základních voleb

Tenis se špatným ovládáním a chybami v animaci, motivací ke hře zůstane jen postup ve světovém žebříčku.



ZA JEDINEČNOU CENU

**999.-**

OBJEDNÁVEJTE

NA ADRESÁCH

ČR: NOVA

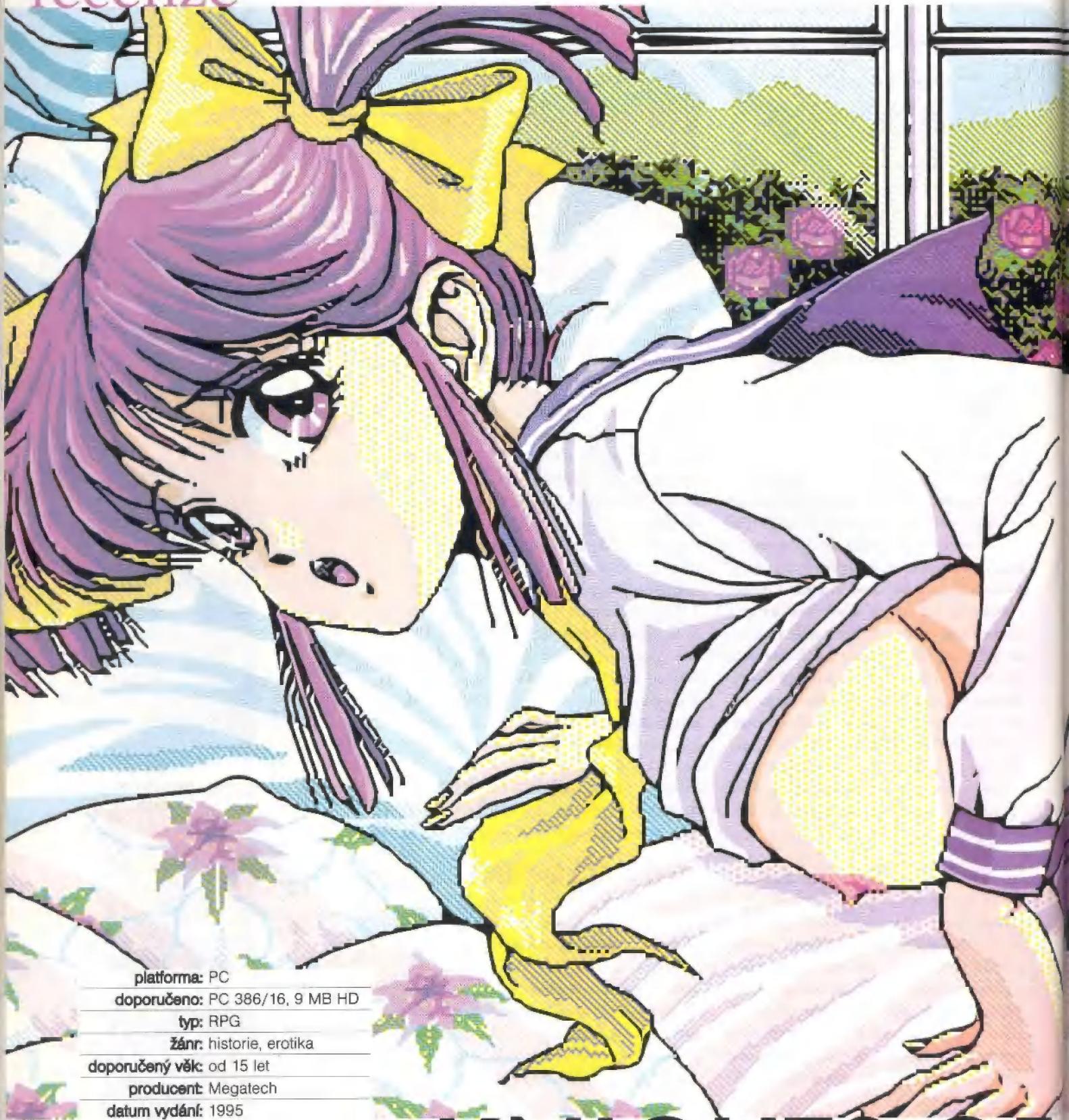
P.O.BOX 39,

763 11 ZLÍN 11

SR: ULTRASOFT

P.O.BOX 74,

810 05 BRATISLAVA 15



platforma: PC

doporučeno: PC 386/16, 9 MB HD

typ: RPG

žánr: historie, erotika

doporučený věk: od 15 let

producent: Megatech

datum vydání: 1995

# KNIGHTS OF

Karel Taufman

Vážení a milí, musím se vám hněd v úvodu omluvit za trochu nadnesenou recenzi, kterou máte před sebou. Jak brzy poznáte, jsem právě v totální hráčské euporii, v jaké jsem nebyl od dob první sharewarové verze Dooma. Jsem nadšen, nevyspalý, nenajedený a má přítelkyně mne už týden neviděla. A to všechno kvůli „Rytířům Xentaru“, nejlepší hře, kterou jsem za posledních pět měsíců viděl! Je báječná, je rychlá, je nápaditá, hratelná a má vůbec všechna plus, která každého muže sem tam (na omezenou dobu) odvedou od ženy.



# XENTAR



náte Game Boye? Znáte. Viděli jste na něm Zeldu? Viděli. A teď si představte, že by Zelda, holka jedna číperná, nebyla žlutavo okrově nazelenalá, ale hezky barevnoučká s vysokým rozlišením! To by byl Game Boy, co? No a když už jsme v tom představování, proč si k bárenému Game Boyi nepřimyslet i větší obrazovku. Tak 17 cm, nebo radši 21 cm, to bude hezčí. Máte to? Tak a teď si zcela seriózně přeměňte tohoto „Super 21 cm Colour Game Boye“ na docela průměrné PC. Třeba 386 na 16 MHz. „Abrakadabra!“ Tak to vidíte. Jsme tam, kde jsme potřebovali být a ani to tak moc nebolelo. Vítejte v zemi „Knights of Xentar“!

Autoři KOXu (jednou pro vždy - nezaměňovat s koksem, okay?) vsadili na oblibu některých her z malých konzolek (jedná se hlavně o Zeldu, ale styl zobrazení je stejný například i v mapě Super Maria 1 i 2 a v mnoha jiných hrách), což je krok jistě riskantní stejně jako třeba procházka noční Prahou. Co se ale nestalo, nejenom že jim to vyšlo, ale každý, kdo překoná počáteční šok ze hry, nemá jinou možnost, než se KOXu totálně oddat (pokud by se tak nestalo, tak se zcela určitě jedná o herně impotentního jedince, který neví co je dobré a nemá mezi námi PeaDrPařanyCsc co dělat). Chytavost KOXu prostě nezná mezi. Abychom šli pěkně popořádku, podívejme se na začátek tohoto velkého malého dobrodružství.

## Vyprávění

Story začíná jednoho krásného pošmourného, deštivého, zabláceného rána, kdy jako defaultní Desmond vkročíte do vesničky Square Hollow s nadějí, že zde vyspite svou kocovinu. Jste bohatý, silný a šlechetný rytíř. Jste až tak šlechetný, že se ani nebráníte gangu zlodějů, kteří se na vás hned za branou vísíky vrhnou. „Mohu tasit meč jen na obranu proti nejhrozivějšímu zlu,“ řeknete dokonce tváři v tvář krvelačným zloduchům. Toto „intro“ (animaci nelze nijak ovlivnit a ačkoliv se spustí až po START THE GAME, říkejme jí intro, které by tu jinak zcela chybělo) se skládá z velkých obrázků, na kterých se sem tam něco malého pohně. Většinou to je pusa některého aktéra scény. Text, kterým k vám promlouvá, se pak objevuje pod obrázkem a jako všechny ostatní rozhovory čeká, až ho odmáčknete klávesou. Občas do dialogu zasáhnete i vy. Všechno se ale děje automaticky a směr hovoru nemůžete ovlivnit, můžete jen číst, nebo držet SHIFT.

Když se proberete v posteli chlípného starce Larrouse, začnete chvilku běhat po městě nahý (panáček ve hře je skutečně hanbatý). „Jsi tak roztomilej, že bych si tě nejradši vzala domů,“ říká postarší ženština. Radši od ní dál. Bude lepší prolézt vesnicí a prozkoumat všechny truhly a nádoby. Občas jsou v nich uložené peníze, nebo předměty. Komunikace s okolím je snadná. Chcete-li s někým promluvit, jednoduše do něj vrazíte, přejete-li si prohledat bednu, vrazíte do ní taky. Je to nekomplikované a účelné. Při rozhovorech se objeví obdélníček s textem a (většinou) obrázkem postavy (ať to jste vy, nebo NPC). Směr rozhovoru opět nelze usměrnit, jen si můžete navolit dva druhy fontů. Ten historický se hůře čte, ten moderní nedokresluje atmosféru. Vyberte si.

## Zobrazení

Ačkoliv jsou postavičky ve 2D městě až na výjimky několika málo druhů (starec, muž, mladík, dívka, žena, dítě), obrázky jejich tváří se často mění (na druhou stranu majitelka hotelu je všude stejná a někteří lidé nemají pro jistotu tváře vůbec). Jednotvárnost prostředí je cítit trochu rychleji, než by se mohlo zdát, i když vás mohu ubezpečit, že později dojde ke zpestření grafiky, netěšte se příliš. Další možnosti, jak si zpestřit zobrazování, je zapnout 3D grafiku. Obraz se zkreslí tak, že se všechno směrem od vás zužuje. Vypadá to hrozně a hlavně je scrolling o hodně, hodně moc pomalejší, než u 2D zobrazení (dobře, dobře, jedná se v podstatě o pseudo 3D, na tom tak moc nesejdete). Manuál uvádí, že minimální konfigurace pro 3D zobrazení je 486 DX/33, což neodpovídá realitě. Na této konfiguraci jsem totiž hru testoval a 3D bylo „líné jako můj strýc po nedělním obědě“.

Ovládat pohyb postavy lze třemi způsoby a nejlépe bude je kombinovat. Jednak je tu myš. Kliknute a postava na dané místo dojde. Není to ale tak vý-



Jednou ze sympatických a definitivně user-friendly položek v menu dovolí hráči zobrazit krajinku v jakémusi pseudo isometrickém zobrazení. Velké uplatnění to ale nemá. KOX se značně (a tím myslím značně) zmohlí a navíc dojde k nepřijemnému zkreslení některých tváří na obrazovce. Na druhou stranu je to ale zajímavé a pokud se začnete nudit (až budete KOX procházet potřetí) může vám to na okamžik zpestřit život.



Rozkošné zobrazení městečka připomene Hollandium Legoland a někomu v mých letech jeho dětství. Malé městečko, malé domečky, malí panduláčci - rozkošné. Ještě sympatičejší jsou ale tvrdé RPG zákonitosti, které celým tímta na první pohled dětsky infantilním světem panují. KOX je prostě skálopevná RPG i když možná s trochu nezvyklým vzezením.



Boje se zobrazují ve 2D a přes svou jednoduchost patří k nejpřijemnějším typům RPG soubojů v počítačových hrách na trhu. Nepřátele přistupují vždy zleva, hráč zprava. Na obrázku je hráč, ehm, poněkud neozbrojen a proto nemá proti bandě vlků příliš velkou šanci. Na druhou stranu jsou někdy nebezpečně vypadající NPC postavičky ty nejsnaze zničitelné a naopak nějaké miniaturní legrácky dají i vy spěle skupině válečníků pořádně zabrat.



Jakmile získá Desmond své přátele Rolfa a Lunu, nabерou boje nečekané obrátky. Na jedné straně je sice útočná síla jednotky daleko větší, ale je také nutno nakupovat více léčivých lektvarů a během bitv jimi obhospodařovat více krků. Stačí jen na chvíli zaváhat a jedna z hráčových postav umírá. Bohužel tím hra končí. A tak jak by pravil klasik - „Sejvit, sejvit a sejvit.“



Glavní zobrazení krajiny mezi městy je fantastické. Spojuje kvality detailní mapy rozsáhlé krajiny s rychlým posunem přes tak obrovské plochy díky velké postavičce hráče. Tento způsob nemůže nepřipomenout legendární Legenda o Zeldě na Game Boyi. Pokud si přečtete recenci na Ultimu 1, zjistíte ale, že stejný přístup používal už na začátku osmdesátých let Richard Gariott.



hodně, jak by se mohlo zdát. Daleko lepší by byl styl Ultimy 8 - stiskni a tálni (tedy myší po obrazovce, rozumí se) postavička bude kurzor následovat. Další možnosti jsou kurzorové klávesy a nebo číselné klávesy vpravo. Přestože se postavička neumí sama vyhnout všem překázkám, použijete asi druhou možnost, která je často přijemnější. Ani ta ale není zcela ideální. Problémy s ovládáním naštěstí nejsou odpudivé, jen trochu nepřijemné.

Váš druhý konflikt se odehraje v hospůdce, kde banda, která vás okradla, obtěžuje dceru hostinského. Dáte se do nich a hele, není tu boj, ale další grafický vstup podobný tomu v „intru“. Jak už začínáte správně tušit, budou tyto grafické vstupy velmi časté a krok od kroku odvážnější (alespoň po té erotické stránce). No, nám to ale nevadí, že? Když bandu zlikvidujete, dívka vám poděkuje a hospodský dá jako projev díků první peníze. S těmi už můžete do obchodu. Jsou zde hned dva. Jeden prodává zbraně a druhý lektvary. Podíváme se nejprve na ten první. Nakupování probíhá ve speciálním tabulkovém menu. Můžete v něm nakupovat, nebo prodávat (pozor, prodávat lze pouze věci, které nemáte přímo na sobě). O každém předmětu se vám vypíše nejenom cena, ale i jeho účinnost. Na pravé straně tabulky se zase vypisuje celkový stav vašeho inventáře a výzbroje. Tady poprvé pocítíte, že tahle na první pohled jednoduchá hra nebude až tak primativní. Stačí se podívat na to, jaké zbraně si můžete dokoupit. Základní dělení je klasické. Zbraň, brnění, helma a štít. Každý kus má ale kromě ceny i svou hodnotu obrany (DEF), hodnotu magické obrany (MDF) a váhu (WEIGHT). Váha se projevuje nepríznivě na snižování rychlosti vašich akcí v bojovém režimu. Kvalita věci se zvyšuje jednak materiélem (kožený štít, bronzový štít, anebo jakousi nástavbou (kožený štít, kožený štít +1), kterou není ani trochu dobré podceňovat.

Když jsme nakoupili u zbrojíře, můžeme nahlédnout do kořenářství. Lektvary, které zde dostanete, jsou klasické a silně účelové.

vé. Heal potion zvedne Hit Pointy o sto, High Potion o dvacetipadesát, Angelic Mist dodá dvě stě HP každé postavě ve skupině (později). Dále je tu například Magic Wing (magické křídlo), který vás přesune zpět do posledního navštíveného města, nebo Skunk Oil (olej skunka/tchoře), který po omezenou dobu odhání nepřátele. Cesta krajinou (viz níže) je tak volná a nikdo vás neobtěžuje. Dalších kouzel je v KOXu skutečně hodně. Namátkou jmenujme Magic Nut (magický ořech), Vitamine Mix (vitamínový mix), Power Drink (nápoj sily) atp., a to ještě zcela vyneschávám bojová kouzla. Když jsme nakoupili, můžeme se konečně prokecat k nejbohatšímu muži vesnice - Frumpovi. Ten je nejvíce sužován bandity, které jsme už dvakrát potkali. Když mu od nich pomůžete, bohatě se vám odmění. Z jeho dalších slov se nám pomalinku začíná skládat mozaika bohatého příběhu. Zatím jsme ale jen na samém začátku. Vyrážíme proto do přírody.

Ochod z města vás nepřepne do jiného zobrazenovacího módu. Vše je při starém, jen město se nyní zobrazí jako pár malých báráků, které lze obejít pěti kroky (přesně jako na Game Boyi). Ačkoliv je krajinka na první pohled liduprázdná, každou chvíli (a zcela bez varování) na vás někdo zaútočí. Paleta útočníků je pest्रá. Jsou tu námodralí Bojoví medvědi, nebezpečně líbající Vily, Jedovaté kobry, Ohniví ptáci, Živé stromky, nebo třeba Očka démonů (takové skákající bobule). Najdete tu i klasické Kostlivce, nebo Loupežníky, ale s těmi není taková legrace. V každém případě neznala fantazie autorů mezí, to uvidíte sami. Jako kdyby to nestačilo, druhý nepřátele se s postupem ve hře mění a s nimi i druhy útočných úderů, které ve svých animacích používají, takže nudit se rozhodně nebudete.

## Střetnutí

V momentu střetu se hra přepne do bojového módu. Na pozadí lesa, hor a planiny se střetnete s protivníky v pohledu ze strany. Bojový systém je kapitola sama pro sebe. Ze všeho nejdříve musíte nastavit sílu



První postava, kterou hráč potká mimo intro, je starík Larrouse. Tato NPC výborně nastaví hráče pohled na celou hru. Ačkoliv byste v podobné situaci očekávali moudrého, laskavého staříka je Larrouse popletený, hloupý, nevрly, neochotný a navíc se vám vysmívá. V podobném despektu je veden celý zbytek KOXu.

útoku, pak se podíváte na to, jakým stylem chcete útočit. Asi nejrozumnější je „Učit se a reagovat podle vědomosti“. Můžete ale klidně zůstat pouze u obrany, dát obranu jako prioritní, nebo třeba vyrazit do záběsilé steče. Navíc je možno určit i cíle útoku. Lze se zaměřit na nejslabší, nejsilnější a nebo útok rovnoměrně rozložit. Podle zásahů, které zadáte, ubývají HP všem protivníkům (málokdy je útočník jeden, většinou je to banda čtyř, ale i více). Často se stane, že už máte protivu témař na kolenou, když se napije magického nápoje a všechny HP se mu vrátí. Naštěstí to můžete udělat taky. Stačí sáhnout do inventáře (pozor při používání myši, občas na nejvyšší rychlosti boje špatně reaguje) a zalovit v něm. Pokud je protivník obzvláště tuhý, není nic lehčího než použít Smoke Grenade. Vytvoříte tak dým, za jehož clonou hravé uniknete. Pokud granát nemáte, můžete se ještě stále pokusit o ústup (ikona Run Away) s tím rizikem, že na vás nepřítel stále dorážeji. V pozdějších pasážích, když už budete mít

skupinu válečníků, budete ovládat každého z nich stejně jako na začátku sebe (styl boje, cíle apod.). Navíc časem přibudou i důležitá kouzla jako Earth, nebo Thunder, bez nichž by se vám v pokročilejším stádiu hry jen stěží podařilo někom dojít. Ačkoliv grafika stále zůstává komiksově laděná, je až strhující, kolik inteligentních pravidel je skryto třeba jenom v této pasáži.

Protože se často stane, že útok nepřítel nepřejíte, je vhodné pozici ukládat. Musíme vás ale varovat. Orgie tvůrců hry se neodehrávají jen na barevných obrázcích. Postihly i menu na liště pod hlavní obrazovkou. V rubrice File najdete nejenom klasické funkce jako Load a Save, ale i Save As, Delete File, nebo Sort. Trídit uložené bloky navíc můžete podle několika kritérií. Budto podle jména, nebo podle času a to i v obráceném pořadí v obou případech (pokud nechcete, netřídi program vůbec). V menu máte navíc neustále zobrazenu poslední používanou ukládací pozici. Prostě nirvana.



Nádherně prokreslené obrázky s trochu animací tvoří množství dokonalých cinematických (v našem případě spíše comicsových) sekvencí. Jsou přímo nabité inteligentní erotikou, která jak jsem na nedávném ECTS zjistil, se velmi zamělou Francouzům. Dopravný text pod obrázky je navíc psán s citem a řádnou smyslností a tak se (pokud jste plnoletí, pochopitelně) perfektně pobavíte, třeba i ve dvou.

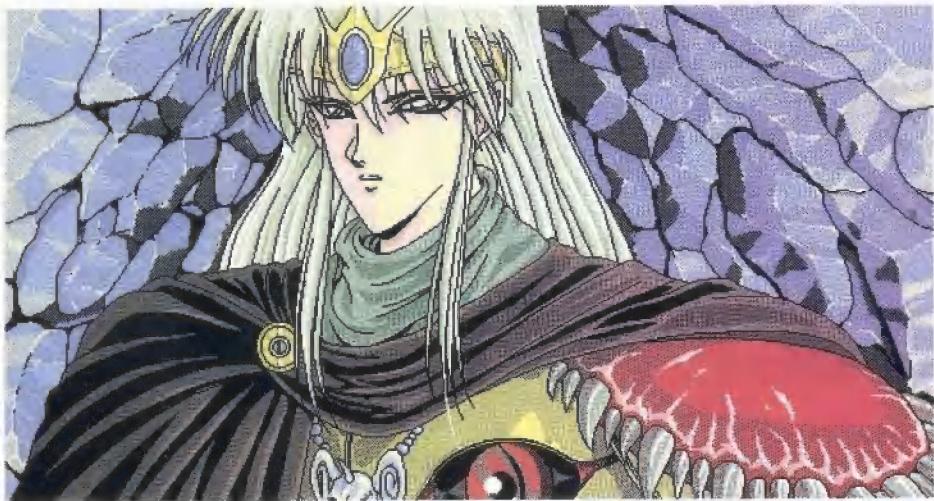


Priscilla je v podstatě Sněhurka. Kromě ní najdete ve hře ještě jednu klasickou pohádkovou postavu - Červenou karkulku. Ani jedna ale nezůstala ušetřena speciálnímu humoru tvůrců hry. Kupříkladu Sněhurčini trpaslíci na obrázku jsou řekněme, ehm, trochu příliš rozpustili.

## Setkání

Postavy, na které ve hře narážíte, jsou výstřední. Ačkoliv na první pohled zachovávají tradice RPG (moudří starci, zlé kreatury hlídající průchody, krásné panny, apod.), jejich mentalita je vždy nějak ujetá. Moudrý stapec není moudrý, ale senilní a mezi jeho nejsilnější vzpomínky patří období puberty „Než na mne přišla, bylo tady a v okolí ještě hodně pannen.“ Černý rytíř je démonický, bojovný, hrudý a starým mužům prostatu masirující hrdina. Karkulka (ano, pohádková motivace je ve hře použita hned několikrát), kterou zachráníte od zlého vlka, vás o půlnoci probudí s tím, že babička, která je ve městě na nákupu, se může už brzy (ale zase ne až tak brzy) vrátit. Sněhurka byla s trpaslíky zadobře, než je zlý čaroděj začaroval a co bylo dál, to už vás možná napadne. Postavy běhající kolečka („Zvyšuji si Staminul“), dávající rády typu „Když chcete do Phoenixu, musíte z města doprava, tam se u studny vyzváacet, ...“ nejsou žádnou výjimkou, ale spíš pravidlem. Rozhovory s nimi jsou jakýmsi kořením hry, které vás nenechá ani na chvíliku oddechnout. Přesto je pod tím vším ukryta pevná struktura klasické RPG. Lidé v jedné vesnici se znají s lidmi v druhé vesnici, v žertech je často zabalena důležitá stopa. Ironie se projevuje i v názvech míst a ve jménech postav. Bohatý Frump jasně asociouje na Trumpa (Donald), Square Hollow je v překladu něco jako Čtvercová díra a přímořské (!) Drážďany mají také své kouzlo. Nebýt toho cynismu a erotiky, byl by KOX vlastně docela seriózní RPG. A to byla škoda.

Velmi důležitou roli hraje ve hře erotika. Sex je tu snad úplně všude. Někdy je jen takový cudný a spokojí se s náznaky v řeči s postavami. Jindy je odvážnější a ukazuje vám hezký kreslené comicové obrázky nahých děv. Kdo ale někdy viděl japonské comicsy tohoto druhu, tomu je jasné, že u toho nezůstane a tak se někdy autoři skutečně sekli. Třeba scéna Sněhurky a trpaslíků byla i na mne trochu moc. Holt to



**Černý rytíř se příběhem jen mihne, aby si na konci hry zahrál v překvapivém finále, které vás nejprve rozesmutní, aby vás po chvíli dorazilo několika sarkastickými vtipy. Autor textů byl zcela ne-pochyběně nadaný profesionál.**



**Až na samém konci hry se Desmond dozvídá o svém nadzemském původu. Jeho matka sestupuje z nebes, aby mu pomohla a téměř za to zaplatí životem (pokud bohové nějaký mají).**



není hra pro děti, ale pro trochu odrostlejší generaci. Na druhou stranu, pro naše mladší čtenáře budou jistě právě tyto - místy výstřední, místy velmi vkusné obrázky hlavním hnacím motorem. Hm, proč ne. Daleko více srandy si ale užijete, když budete všechno chápat v kontextu se vším. O to totiž v KOXu jde. Proč se tedy omezovat?

## Technizování

Po technické stránce mne nenapadá zhola nic, co bych mohl KOXu vytknout. Za zmínu stojí zajímavé zobrazení 1x1, 2 pixelu, které vám (po navolení v instalačním programu) roztahne obrázek přes celý monitor. Jen těžko lze věřit, že grafika používá jen šestnáct barev. Rozlišení 640 x 400 ale dovoluje nějaké to míchání, což záhadu zčásti objasňuje.

Co se hracího interface týká, nelze se nezmínit o výborně provedených menu s mnoha sympatickými funkcemi, které jen podporují vysokou hratelnost. Najdete tu i takové funkce, které v jiných hrách neuvidíte - například rychlosť chůze a bitvy (lze volit ze škály od 0 do 9!). Pokud procházíte nebezpečnou krajinou a narážíte na tuhé protivníky, je dobré ponechat rychlosť bitvy nejméně na 5. Jen tak budete moci včas doplňovat energii, nebo použít kouřový granát. Jinak mohu ale maximální zrychlení obou pohybů jen doporučit. Za chvíliku začnou postavičky běhat jako šílené (díky pohybu rychlejšímu než 24x za sekundu je z toho pěkný zmatek) a vy se pěkně zadýcháte, když během jedné minuty vybojuje-



Na svých cestách po fantastických zemích KOXu narazíte na ta nejpodivnejší monstra, jaká si jen umíte představit, i když tu dívenku bych si raději nepředstavoval.



Alice . . .  
Eeek! Don't look!



Lilith . . .  
I'm Lilith. Are you the masseuse?



The girl . . .  
I'm Mimi. More importantly, I'm yours now.



Kate . . .  
So, am I your first married woman?



Girl . . .  
Eeeeee! Help!



Alice . . .  
Gee, I guess so. Do I have to?



Parrtesia . . .  
Meowh, yes! I had a tabby once whomew rrrubbed meow  
the exact same way. It felt so wonderrful.



Priscilla . . .  
That's nice.

Erotickou rafinovast statickych, nebo lehce animovanych obrázku si vychutnejte bez mého komentáře.

#### POZNÁMKA ŠÉFREDAKTORA:

Pokud vás překvapily odvážné obrázky, přijměte, prosím, následující vysvětlení: časopis Excalibur se věnuje popisu počítačových her, některé hry jsou doporučeny od 15 nebo 18 let (viz Násilí ve hrách, Ex 45-47). Tento údaj uvádíme na začátku recenze.

te šest soubojů. Ale je to právě tato neuvěřitelně nádherná hektická atmosféra, která mne u KOXu udržela. Nejednou se mi stalo, že jsem měl pocit, že musím hrát nejméně hodinu, zatímco uteklo jen necelých patnáct minut.

## Uzavření

Ale místa je málo a tak si provedeme rychlé závěrečné shrnutí. Grafika je jednak jednotvárná (všechno kromě statáků), jednak okouzlující (stařáky). Slyšel jsem i názor, že kopíruje styl filmů z MANGA VIDEO. S tímto názorem nelze zcela souhlasit, myslím dokonce, že je zcela mylný. Stejně jako MANGA i XENTAR vychází z tradice japonských comics. Tento svérázný styl mutoval do mnoha podob - dětských TV seriálů, počítačových her (Xentar), nebo kreslených filmů pro dospělé (filmy od Manga Video). Je to tedy takový Darwinovský případ. Hudba KOXu se mění podle místa (město, krajina, boj, další město). Je příjemná, nevnucuje se a dokonce si ji za chvíli oblíbíte. Nenese se v duchu asijských instrumentálek, jak by se někdo mohl mylně domnívat. Naopak navozuje vhodnou atmosféru středověkých balad. Příběh KOXu je zajímavý a obsahuje i několik pefkvapivých zvrátrů.

-KaT

Na konci hry čeká hráče nejenom rozsáhlá cinematická sekvence, která komentuje další osudy většiny hlavních i vedlejších postav ze hry, ale také rozsáhlé titulky se jmény těch, kdo na hře pracovali. Ach. Nakonec vás napadne, kdy že to jen má vyjít další díl?



# 92

grafika: 85  
animace: 60  
hudba: 86  
zvuk: 81

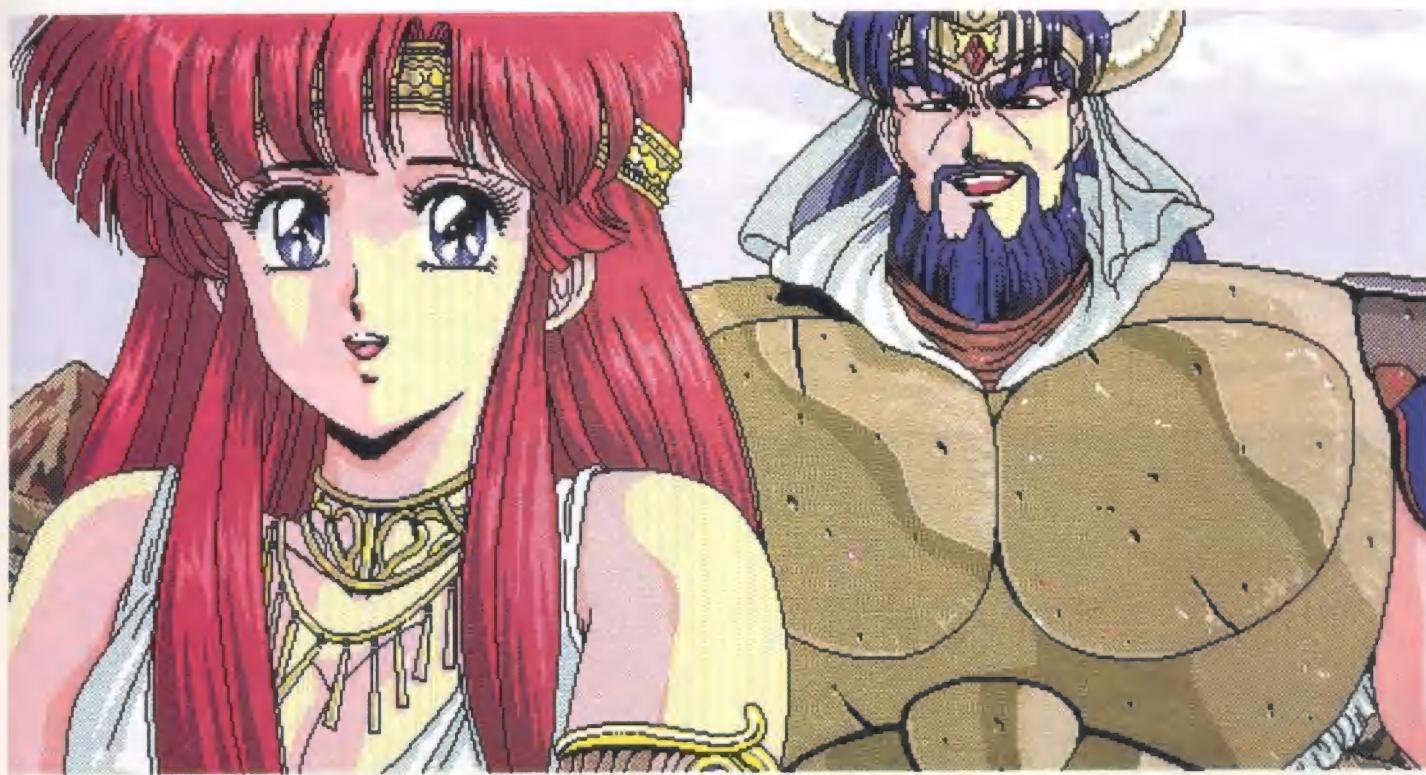
### KNIGHTS OF XENTAR

testováno na: PC 486/33, 4 MB RAM  
pro: celková eroticko-ironicko-cynická atmosféra, statické obrázky, propracovanost RPG pravidel proti: postava se občas v pohybu zasekně, grafika měst i krajiny by mohla být pestřejší

Jedna z nejlepších her vůbec.

Většina NPC postaviček má jen symbolické zobrazení. Peasanti nosí všichni stejnou košili, služky stejnou mašli ve vlasech. Jen důležité postavy bývají graficky odlišené - viz kočičí královna na trůnu.

**SCENARIO · MAP DESIGN**  
**M. MIRACH**



Luna a Rolf se Desmondovi opět stanou cennými průvodci. Luna je černé-myšlenky-burcující panna, zatímco Rolf i přes svou náklonost k alkoholu inklinuje k tomu stát se knězem. Oba mají pochopení pro Desmondovy erotické eskapády, tedy hlavně Rolf. Před finálním bojem Desmonda opustí a nechají ho napospas příšerám.

# Dawn Patrol

Jakub Šlemr

platforma: PC-CD

minimum: 486 SX/25,  
4 MB RAM, ds CD

existuje na: PC, Amiga

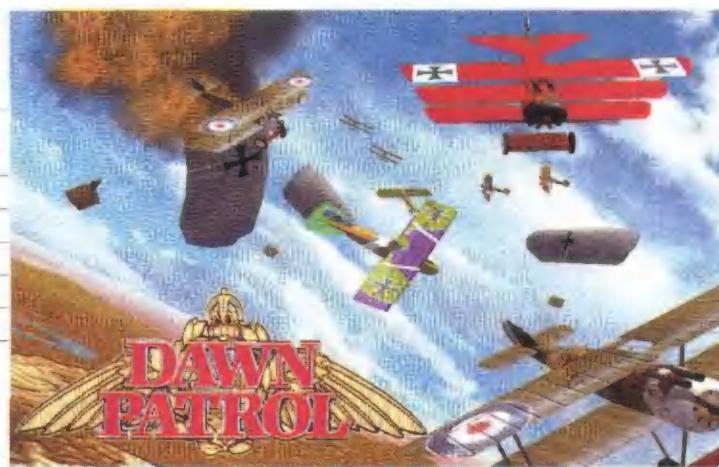
typ: simulátor

žánr: válečný

producent: Rowan Software

vydavatel: Empire

datum vydání: konec roku 1994



Pokud chcete hrát kariéru, najeďte na menu Pilot Biographies. Zde si můžete záletat za jednoho z osmi známých pilotů. Například za Udetu.



Ve volbách lze nastavit skoro vše, od úrovně detailů po ostřílenost protivníků.



Parametry mise si také můžete trochu přionačít. Například změnit počet a typ nepřátelských letadel.



Bingo! Nebo Fireball? Jak pro koho. Myslím, že můj oponent se přesouvá trošku jinam, než na 12 hodin.

Úvodní obrázek ze hry jasně napoví, o čem to bude: střílení a také střílení. A když zbude čas, tak možná ještě střílení. Ale obrázek je to pěkný.

Nejnicivější využitým vynálezem v první světové válce se stalo nepochybně **letadlo**. Ještě v roce 1914 lidé netušili, že letecká převaha bude od druhé světové války **klíčová ve všech konfliktech**.



Rutinní patrola s Fokkem Eindekkem se občas zvrne v něco, co vypadá jako střílení.



A už nám na scénu přilétá zákazník, Nieuport 17.



Hra nabízí pohledy ze všech stran. Taky ze zadu, na obrázku Albatros D.III v barevném provedení (Lozenge).



Fokker D VII - nejlepší stíhací letadlo první světové války.



Manfred Udet a Fokker Dr I - smrtelná kombinace.



Dnes budeme bombardovat německé letiště.



Tak dneska asi ne, pánové.



Další lahůdkou je možnost na hrát si vybrané části souboje kamerou a pak si je po přistání v klidu prohlédnout. Zde se DH 2 přibližuje k Eindekkovi z té spätne strany.



Ten englendr má namále.



I mistr tesař se někdy utne. No, to je toho. Stejně ještě stačím vy skočit (snad).

Filename: ZKOUSKA Last Page: 2 Position: 0

View Type  
Track Inside Outside Chase Satellite In Lock Out Lock

Start Marker Block Edit File Edit End Marker

Start Mark Go Del Write Read Load Save Del End Mark Go

Urgency: Fine Complicated Time Normal Next: None Hist: Yes BPF: Impt: Yes OPT: Yes

## KNIHA - POZORNOST PODNIKU

Za zmínku rovněž stojí, že kromě manuálu, cédéčka a registrační karty obsahuje krabice také knihu s názvem *Manfred von Richthofen - The Man and the Aircraft he flew*. Pro všechny vojenské historiky či militantní šilence se znalostí angličtiny doporučuji. Je to perfektní dokument o první světové válce ve vzduchu, jenž nemá zatím u nás obdobu. Knihu sepsal David Baker, fundovaný to odborník skrze historii letectví. V knize o 130 stranách naleznete technická data jednotlivých strojů, mnoho fotek, ilustrací a zajímavých informací. Vrele doporučuji.

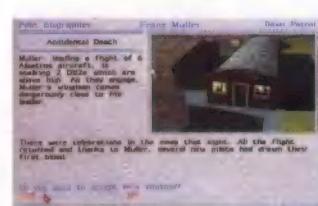
## TECHNICKÉ DETAILY

Po grafické stránce je hra na opravdu vysoké úrovni.

Kromě standardního VGA 320x200 rozlišení se také létá v 640x400. Další věc, se kterou jsem byl nadmíru spokojen, je realita vzdušných soubojů a letu. Vynikající grafika samozřejmě jen přispívá reálnosti soubojů. Letadla jsou po aerodynamické stránce výborně zpracována. Kromě toho, svištící kulky trhají potah a odštěpují kousky dřeva. Hudba a zvukové efekty, jež *DawnPatrol* provázejí, jsou vskutku na vysoké úrovni a napomáhají autenticitě boje.

## SLZY DOJETÍ NA ZÁVĚR

*DawnPatrol* má své nezadatelné místo na každém počítači, u něhož sedává šílenec s koženou kuklou a leteckými brýlemi (fan da přes simulátor). —Muddok



Po úspěšné misi se zastavil na kus řeči s kriegskamarády a pak spokojeně usnul.



Díky, jdeš mi přímo do rány.

# 85

grafika: 80  
animace: 60  
hudba: 70  
zvuk: 70

## DAWNPATROL

testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, qs CD

Lepšího a komplexnějšího simulátoru leteckých bitev první světové války zatím není.



Sopwith Camel byl velice obratný. Také pěkně vypadal.

# Flight Simulator 5.10

Dlouho jsem se těšil na další pokračování legendárního Flight Simulátoru a právě jsem se dočkal.  
Vladimír Ponechal



Začátek je těžký, posadí vás do Cessny a dělejte si co chcete. Také grafika nevypadá bůhví jak, ale jen co vzlétnete...

**platforma:** PC-CD

**minimum:** PC 386 SX/33,  
4 MB RAM, VGA

**typ:** letecký simulátor

**žánr:** realita

**producent:** Microsoft

**vydavatel:** Microsoft

**datum vydání:** 1995



New York z výšky. Nevypadá úchvatně? Jen tak mezi námi. Na tom ostrově přede mnou je Socha svobody. Není, ale ještě vidět.



Cessna nad krásně vybarveným krajem. Připravují se na přistání.



Úchvatný pohled. Chicago a odpoleďní akrobacie může začít.

K

do by neznal tento perfektní simulátor letadla? Neštílique, nemlátlite, nezabíjite a přeci si velmi dobře zahrajete. Co je to? Kdysi dávno (snad sedm - osm let zpátky)

jsem hrál jednu z prvních verzí této hry. Tehdy jsem ho fachil na starém *Atari 520ST*. Ošklivá vektorová grafika a ne příliš vyvedené zvuky jsem tehdy pokládal za geniální výtvor ještě genialnějších maníků, kteří z fanatickým zadostučiněním vytvořili nejušlechtilejší simulátor všech dob. Z výrazem japonského kamikaze jsem zasedal za monitor a startoval motor Cessny. Když se najednou vektorová grafika trhaně pochla, měl jsem radost jako blázen, který právě dostal svěrací kazajku. Vrchol mé radosti však představovalo přistání z tímto letadlem na cestě uprostřed města... A teď jsem si najednou uvědomil, jak to všechno jenom utíká. Tehdy se měřil průtok instrukcí přes procesor v tisících informacích za sekundu a dnes? Dnes nějaký milion informací nehraje žádnou roli...

## LETOVÝ SIMULÁTOR 5.10

Je to tady. Před rokem a půl jste mohli číst v Excaliburu recenzi na *Flight simulator verzi 5*. Dnes přišla firma Microsoft s novým a to 5.10. Menší nenápadná krabice v sobě obsahuje řadu věcí. První, co uvidíte, lépe řečeno pocítíte na noze, bude štos papíru. Nic si z toho nedělejte a vyberte z této kopy příručku a ostatní můžete klidně kopnout třeba pod skřín. Stejně jsou to jenom samé prospekty a reklamy. Jo, nezapomeňte ještě na CD.

Po vložení cédéčka do CD mechaniky (většinou se to tak dělá) se může začít instalace. Před spuštěním instalace vám však počítač dá ještě několik drobných otázek. Prvně je to nastavení výkonnosti vašeho počítače. Začíná to 386 SX a končí high Pentiem. Samozřejmě, že autoři neopomněli ani na 486. Při vysoké kvalitě grafiky je nutné mít už grafický akcelerátor. Proto pokud vlastníte 486 a nějakou výkonou grafickou kartu (já jsem hru hrál s *S3 Vision864*) můžete si nastavit klidně i parametry pro Pentium. Po výběru stačí odentrovat a proběhně konečně ta instalace, která podle mého názoru na těch 20 MB trvá moc dlouho.

## NEŽ SE ZAČNE LÉTAT

Po instalaci (to je hrozný, já dneska jenom instalují) je nutné ještě nastavit parametry pro joystick, čas, a ještě grafiku... Potom se objeví obrázek pravidelného letadla nad městem a počítač přepočítává umístění letadla, grafiku, domy... No vždyť to znáte. Obrazovka simulátoru je standardně rozvržena do třech částí.

První je úplně nahore pruh s nástroji, na to následuje výhled z letadla a nakonec přístrojová deska.

Dříve než vzlétnete vám však musí doporučit, aby jste si alespoň zběžně prostudovali ne moc obsáhlou příručku ke hře (má jenom třista deset stran - to vůbec není moc). Ta je podle mého názoru napsána a rozvržena velice kvalitně a hlavně přehledně. Najdete tady dopodrobna rozepsanou řadu věcí, které přímo nebo nepřímo souvisejí z FS. Nejvíce mě však zaujala kapitola, ve které se píše o letištích. O těch tam vážně najdete

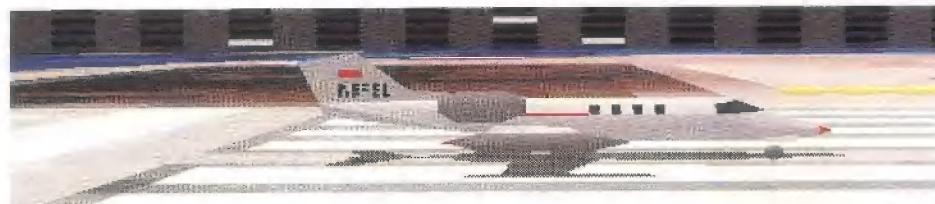
všechno. Třeba v jaké nadmořské výšce se nachází, jak je dlouhé, na kterou světovou stranu je otočené, jak se má na něj přistávat, jeho půdorys... No prostě všechno. Nejlepší ale na tom je, že parametry a přímo letiště jsou skutečné. Takže ve hře můžete přistávat nebo vzletat z letiště v New Yorku, v Chicagu, v San Francisku, v Los Angeles, v Seattle, ale i v Paříži nebo v Mnichově. No prostě paráda. A nejen letiště jsou skutečná. Další věci, která dodává této hře šmak (mluvil tady někdo o kečupu?) jsou reálné stavby. Tak třeba v New Yorku objevíte Sochu svobody, která je sice podepřená nějakým klackem, ale to vůbec nevadí a v Paříži zase Ajfelovku, sice vektorovou, ale to vadí ještě míň.

## HLAVNÍ MENU

Simulátor má hlavní menu nad kabinou. Tady najdete nádherně rozvětvené možnosti výběru i těch nejdetailejnějších záležitostí. Mezi ty klasické patří i možnost výběru letu. Můžete letět sám nebo ve dvou a nebo si můžete vybrat klidně i formaci. Pokud jste začátečník, tak vám vřele doporučuji instruktora, který vás celou dobu letu povede jakoby za ruku. Když vás už ten život tak omrzí a silou mocí chcete létat, spusťte si lekce létání, kde do podrobna uvidíte start, jednoduché prvky letové akrobacie a přistání. Hra disponuje deseti lekcemi. Samozřejmostí je komunikace s věží, instruktorem nebo i s kolegou ve formaci. Nechybí ani možnost hraní vícero hráčů. Ostatní prvky hlavního menu jsou klasika jako zvuky, detaily, fotorealistická grafika, citlivost ovládání, realističnost, počasí...

## LETADLA

Přímo ve hře se vyskytují stejná letadla jako v předešlé verzi 5. 0. Prvním letadlem je *Cessna Skylane RG R182*. Toto malé a lehké letadlo je určené pro jednoduché létání nad městem. Doporučuji ho hlavně začátečníkům. Nejvýkonnějším letounem z této čtyřky je *Learjet 35A*. Jedná se o dvoumotorové proudové letadlo, které je urče-



Takto „pěkně“ prokreslená jsou ve hře všechna letadla.



Jestli chcete, můžete klidně přistát mezi mrakodrapy. Chce to jenom špetku odvahy a profesionality.



Letiště se rychle blíží. Není čas na zbytečné řeči. Musíme rychle změnit rychlosť, vysunout klapky a vytáhnout podvozek. Teď už na to můžu jít.

# 85

grafika: 90  
animace: 60  
hudba: -  
zvuk: 20

### FLIGHT SIMULATOR 5.10

testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB16 ASP, Gr. karta S3 VISION864

pro: špičková realita vypílaná do úplných detailů proti: zvuky a hudba, ovládání klávesnicí

Letecký simulátor 5.10 doporučují všem otrávným pařanům simulátorů.



Mezi budovami se dá prolétat v minimální výšce. Pokud ovšem nemáte turbolenci nastavenou na maximum.

Tomáš Jungwirth

# Marco Polo



platforma: PC-CD

minimum: PC 386/25,

2 MB RAM, CD

existuje na: CD-i

typ: strategie a adventure

žánr: obchod

počet hráčů: 1 - 4

producent: Philips

vydavatel: Infogrames

datum vydání: srpen 1995



Na výběr je přibližně 63 měst. Celý tento počet a rozmiření je zobrazen na celkové mapě. Když přepnete do lokální mapy, znázorní se vám také počet dní, potřebný pro cestu.

Další příležitost ověřit si svůj obchodní talent ve středověku.

stáváte jednak bohatým, ale i slavným. Tato sláva a pověst, která vás předchází, se projeví samozřejmě na cenách zboží a především na ochotě obchodníků smlouvat.

Dohadovat se o ceně, smlouvat, lze při prodeji i nákupu. Nejprve vám v obou případech obchodník nabídne základní cenu a je na vás, jak ji upravíte. Dvakrát ji podle vaší nabídky obchodník změní a potřetí se snaží, vždy s mnoha nadávkami, ceně přiblížit. Také vyšší obtížnost se zde projeví. Jakmile obchodníkovi nabídnete cenu, která se mu zdá příliš různá od jeho původní, okamžitě odmítne obchod. Zde je však nedořešeno opakování. Vy můžete opět navštívit obchodníka a opět obchodovat a při větším štěstí prodáte či koupíte zboží za mnohem příznivější cenu, než cenu původní. Aby zde nevyznačila představa o několika obchodnících - je zde jen jeden, který vás přesvědčuje o jeho nejmenších cenách na trhu a největší kvalitě. Je smutné, že ostatní nepoznáte a nemůžete posoudit pravdivost jeho slov.

## STRATEGIE

Jakmile opustíte střed města, můžete se začít starat o svou karavánou, která je zcela závislá na jidle. Klíč ke všemu jsou peníze. Jste-li jejich šťastným majitelem, nakoupíte nosiče a zvětšíte tak nosnost karavany. Nakoupíte také dostatek jídla.

Některé oblasti střední Asie nejsou zcela bezpečné, proto je k dispozici eskorta. Samozřejmě za peníze. Ti všichni spotřebují jídlo, proto je vždy výhodně najít kompromis mezi počtem nosičů a eskorty.

## ZPRACOVÁNÍ

Grafika nás nepřekvapí a zůstane v mezích normálu. Nejnižší rozlišení s malými okénky, ve kterých se přehrává video. Nutno do-



Závisle na prostředi se mění také video-sekvence. Navozuje dojem, že se něco při cestování děje.



dat, že videa je zde velké množství. Před vstupem do každého města na vás čeká malé intro a informace o zvycích a událostech, které zasáhly toto město.

Hudba je jeden z výraznějších kladů této hry. Mění se podle jednotlivých regionů a podbarvuje atmosféru. Slyšet nepálský zpěv, nebo jekot mongolských válečníků, to se jistě nenaskytne každému. Jinak kromě řeči, která doprovází statické obrázky v rozhovorech neuslyšíte žádné zvukové efekty.

*Marco Polo* je zcela průměrná obchodní strategie s příměsi adventure. Jestliže jste si oblibili právě takovýto žánr, není se na co těšit. Jestliže se objeví díl druhý, s vylepšeným ochodem, jemnější grafikou a stejným nebo podobným zvukem, tak se vám ozveme. —TJoker

# 58

grafika: 54

animace: 69

hudba: 75

zvuk: 67

#### MARCO POLO

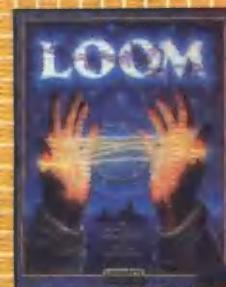
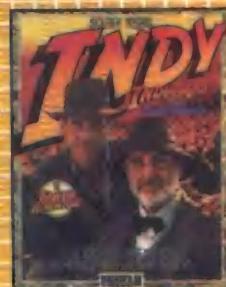
testováno na: PC 486 DX4, 12 MB RAM, qs CD

**pro:** příjemná hudba **proti:** příliš jednoduchý obchod, hrubá grafika

**Hra, ve které se mísí strategie, obchod a adventure. Nepřináší nic nového a závratného, křečovitě se drží průměru, a povídá zaručeně jen chtivé obchodníky.**



Občas získáte informace o banditech a bouřících se rolnících, kteří přepadávají chudé pocestné včetně vás. Můžete si zajistit ochranu a navíc specifikovat rozmištění jednotlivých jednotek. Nenechte se zmýlit, tato karavana je sice silná a unese neuvěřitelné množství zboží. Spotřebuje však příliš mnoho jídla a proto je strategicky nemožná.



ZA JEDINEČNOU CENU  
**1099,-**

OBJEDNÁVÁJETE  
NA ADRESÁCH

ČR: NOVA

P.O.BOX 39,  
763 11 ZLÍN 11

SR: ULTRASOFT  
P.O.BOX 74,  
810 05 BRATISLAVA 15

platforma: 3DO

typ: arcade

žánr: fantasy

producent: Crystal Dynamix

vydavatel: BMG

datum vydání: 1995

Tomáš Smolík

# GEX

Pro chvíle oddychu je tu tato **arcade** se spoustou nových nápadů a s šikovným ještěrem.



Do některých částí hry se dostanete jen pomocí teleportu, z jednoho právě Gex vylezl.



Klasická arcadovská situace - buďto správně skočíte nebo špatně skončíte.



Pokud jste nevěděli, co má Gex společného se Spidermanem, tak teď už to určitě víte.

**M**ám takový pocit, že plošinovky se staly u konzolí tím nejoblíbenějším typem her. Nintendovský *Mario* či Soňácký *Sonic* toho jsou nejlepším důkazem. Jenže na 3DO překvapivě zatím vznikalo všechno možné jen ne arcady. Ne že bych si stěžoval, komu by se nelíbil *The Need For Speed*, *Wing Commander III* či *Super Street Fighter II*, jenom se mi to zdálo divné. Ted už jsem se dočkal, protože *Gex* je tu.

**VO CO GO** V úvodním intru, samozřejmě skvěle udělaném, se vše dozvíté. *Gex* byl úplně normální ještěr. Celé dny trávil u televize, hlavně sledoval své kámoše z *Jurského Parku*. Možná by tak strávil zbytek svého života, ale dábelský Rezs ním měl jiné plány. Zbaběle ho unesl a uvěznil, což samozřejmě neměl dělat. *Gex* se naštval a zdrhnul, ale než se dostane domů, čeká ho přes 30 rozmanitých úrovní, jimiž se bude muset prohopsat, prošplhat a probít. Tato hra vám asi připomene známou arcadu *Oscar*, mimořádce úvodní hru pro CD32. Několik úrovní tvoří jeden svět zaměřený na určitý filmový žánr, takže projdete horrový hřbitov či kreslený svět pohádek. V každém z levelů musíte najít dálkové ovládání pro TV, abyste si mohli zapnout další úroveň. A až se probijete přes všechny levele, čeká vás sám zloduch Rez. Abyste to neměli příliš složité, je *Gex* neobýčejně šikovný ještěr. Třeba umí chodit či běhat (já vám říkal, že je šikovný), ale umí se i přisát na stěnu jako Spiderman a šplhat kam se mu zachce. Na svou obranu či útok má především svůj chápavý ocas, z jehož možností budete docela nechápat, může s ním bourat zdi, likvidovat protivníky na zemi i ve vzduchu či sestřelovat bonusy. Na ně má ale hlavně svůj mrštný jazyk, kterým může sbírat všechno rychlosti, energie, životy či nové zbraně. *Gex* sice není žádný Rambo, ale po sebrání speciálních bonusů je schopen plivat oheň či ledové střely. Takže vidíte, že je všechno možné jenom ne bezbranný. Navíc pokud se nechá vyfotit sem tam se povalujícím fotoaparátem, tak v případě ztráty života začíná od tohoto místa. A ještě k tomu, životů se všude povaluje poměrně dost a ani najít správnou cestu není problém. Ale nemyslete si, že *Gex* je nudná a jednoduchá hra. Obtížnost není vysoká, ale ani dětsky snadná a o nudě se také nedá mluvit. Již jen Gexovy možnosti jsou neprotřelé, ve hře se sice vyskytuje

Gexovi prostě  
gravitace nic ne-  
říká a to může  
lézt i nahoru!



klasické věci jako teleporty, přeskok pohybujících se plošinek nad dlouhými hřeby, ale to se od každé arcady očekává. Navíc napadit jste zvláště bitky s finálním potvormi, přičemž na každou platí jiná taktika, takže hratelnost je dost dobrá.



Gex právě spolknul jeden z bonusů. Takže může očekávat nějaké vylepšení svých vlastností. Tentokrát to je ... rychlóóóst!!!

**PARÁDNÍ ANIMACE** Snad ještě lepší stránku této hry jsou Gexovy animace. Jeho pohyby při běhu, skoku, mrskání ocasem, či při lezení po stěnách jsou opravdu skvělé. Ale i ostatní potvůrky jsou pěkně udělané a pozadí jsou také plná detailů a barev, takže Gex není jedinou grafickou lahůdkou, pouze vyčnívá nad ostatní. Zvuky jsou taky na úrovni, vaše akce komentuje sám Gex, nechybí zvuky průchodu teleportem či samozřejmě likvidování všeho možného. Hudbu bych sice nenazval vyloženě špatnou, ale mohla být lepší, alespoň, že se hodí k jednotlivým filmovým žánrům. Pokud budou i příští arcady minimálně tak dobré jako *Gex*, pak se 3DO stane plošinkářovým rájem. —Lewis



Mapka horrorového světa. Jedna meziúrovní již splněná, jde se na další.

**81**

grafika: 83  
animace: 86  
hudba: 76  
zvuk: 81

GEX

testováno na: 3DO

pro: Gexovy animace a nové nápady pro  
tí: možná až příliš přímočaré

První původní arcade pro 3DO se může chlubit Gexovými animacemi a hlavně skvělou zábavou.

Karel Taufman

# King's Quest: Quest

**Začalo to před  
osmi lety,  
kdesi daleko,  
v pohádkovém  
království Daventry**

platforma: PC

minimum: nejočesanější PC,  
jaké si umíte představit

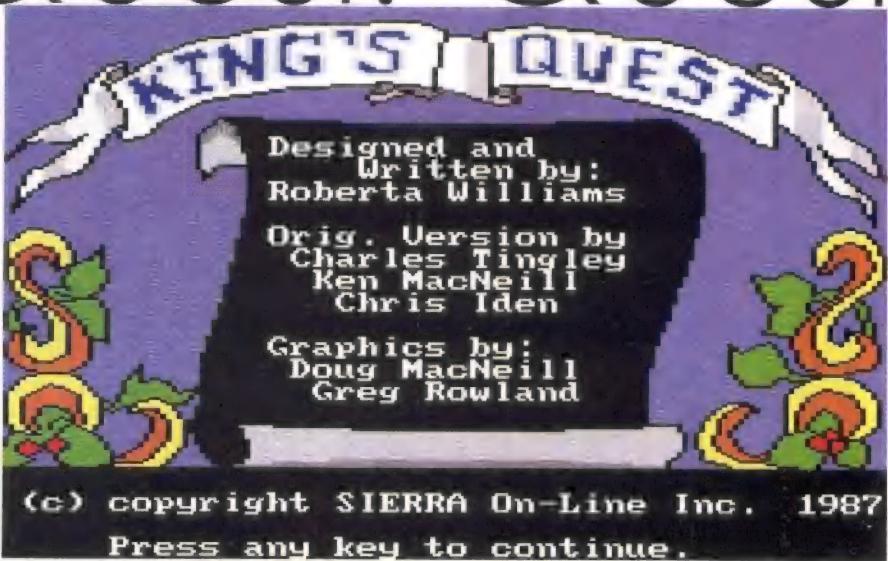
existuje na: Apple Macintosh

typ: adventure

žánr: pohádková fantazie

vydavatel: Sierra On-Line

distributor: Sierra On-Line

datum vydání: originál od roku 1987,  
SCI verze od roku 1990, v současnosti  
také jako součást CD komplikace prvních  
šesti King Questů

Tyto dva obrázky dělí od sebe celkem tři roky. Zatímco originální King's Quest vznikl v roce 1987, jeho vylepšená verze se na trhu objevila v roce 1990. Jak vidíte, byl ponechán původní koncept s vlajkou, který se drží až dodnes. Naproti tomu se vytratil scrollující text uprostřed obrazovky.



**Z**emě žila v míru a bohatství. Nesužovala ji neúroda, neskličovaly ji boje. Díky třem magickým symbolům, které královská rodina vlastnila, se všem lidem vedlo dobře. Jen jeden pář v království nebyl šťastný. Byli to právě král Edward zvaný Benevolentní a jeho královna. Ačkoliv jejich země rozkvétala, v šedých komnatách jejich paláce bylo smutno a ticho, bez malého následníka trůnu. Jednoho dne se před vlaštovským párem zjevil kouzelník a nabídl jim pomoc. Zná prý mocné kouzlo, které pomůže královně k dítěti. Za to si ale žádal odměnu - kouzelné zrcadlo z jejich ložnice. Tímto zrcadlem předpovídal král Edward budoucnost. Viděl, kdy se blíží bouře a kdy je nejlepší čas začít. Díky němu nebylo Daventry nikdy sužováno hladomorem. Když Edward nahlédl do zrcadla tentokrát, spatřil v něm mladého muže s korunou na hlavě. Přeložil si tuto věstbu jako korunovaci svého syna a mágovi zrcadlo dal. Ale ubíhaly měsíce a šarlatán se už ve hrá-

Tenle obrázek jsem měl vidět, když jsem psal Násilí ve hrách. Vidíte tu tekoucí krev? A v sierrovce, to by byl matroš. Kromě jiného si všimněte textu ve spodní lince obrazovky. Poslední napsaný a odeslaný řádek se dá vyvolat funkční klávesou. Je vidět, že v roce 1987 se Sierra snažila vyjít svým zákazníkům vstří.

# For The Crown

ku nekonečné množství zlatafáků. Král z ní mohl brát jakékoliv množství mincí, ale těch nikdy neubylo. Před zraky pokladníka se krásná princezna změnila v ošklivou čarodějnici a zmizela.

Na začátku příběhu *Quest For The Crown* je do hradu Daventry povolán staťčený rytíř - sir Graham. Král, který je již churavý a obává se brzkého skonu, mu zadává jediný úkol - najít ztracené magické předměty a navrátit tak štěstí do Daventry. Odměnou za to dostane sir Graham královskou korunu.

## Posouzení

*QFC* není příliš náročná hra. Mnoho úkolů lze provést různými způsoby a tak hráč může problémy postavy řešit tou cestou, na kterou je zvyklý. Jeden Trola podplatí, druhý na něj vyžene kozla. Různá řešení problémů jsou přitom odměňována různým počtem bodů. Graham může většinu NPC postav ve hře zabít, ale z devadesáti percent mu to nepřinese štěstí. V tom lze spatřit značnou variabilitu příběhu. Na druhou stranu takové šplhání na stromy je ukázkou omezenosti akcí postavy. Zatímco Graham může vyšplhat na strom ke hnizdu, které ze země ani neviděl a může vyšplhat po stonku obrovské fazole, nikdy nevyšplhá na obyčejné stromy v lese. Postava toho prostě nikdy ve hře nebude schopna.

Dalším slabším místem *QFC* je příběh popsáný v manuálu. Nemám teď na mysli ne příliš duchaplné reakce jeho postav, ale jeho navázání s dějem hry. Posudte sami. *Zrcadlo* sebral králi kouzelník, *štít* skřet a *truhlu* čarodějnici. Všechny tyto postavy se ve hře vyskytují a to hráče prostě musí mást. Kouzelník a skřet jsou navíc pouze omezeně aktivními NPC postavami - pobíhají mezi stromky a útočí na Grahama. Pokud hráč přečetl manuál pozorně, musí z toho být úplně na větví. Čarodějnici se ve hře vyskytuje také a nejenomže sídlí v těsné blízkosti hradu, ale hráč ji navíc může zlikvidovat strčením do kotle. Magic-

ké předměty nakonec najdeme - *zrcadlo* u draka, *štít* u Leprechaunů a *truhlu* u obra. Jediná podoba se dá najít mezi skřetem, který odnesl štít a mrňavým *Leprechaunem*, nicméně manuál jasně používá slovo *Dwarf*. Kdokoliv alespoň trochu zběhlý v pohádkách, pověstech a už vůbec hardcore hráč RPG uzná, že mezi *Leprechaunem* a *Dwarfem* je stejný rozdíl, jako mezi solí a cukrem. Nakonec nám nezbude než si domyslet, že všechny tři postavy holt magické předměty vykřesovaly, nebo o ně ve věčných bojích s jinými fantasy postavami jednoduše přišly. A když jsme už u příběhu v manuálu, nikde nenajdete ani náznak toho, proč ony mystické postavy magické

předměty chtěly a jak se o nich dozvěděly. Příběh to si ce příliš ovlivnit nemůže, ale je to takový detail, který může story pěkně nastartovat.

Roberta Williams měla v době vydání *QFG* už určité zkušenosti s fantasy hrami na Apple Macintosh. V *QFC* dovedla svůj originální interface téměř k dokonalosti. Na svou dobu se jednalo o skutečný

**PLAY TESTING** Taky jste si jistě všimli, jak se vzájemný vztah nás hráčů a americké firmy *Sierra* (dříve *Sierra On Line*) kvalitativně mění. Stoprocentní podpora Windows, vydávání nedoladěných produktů - někteří hráči tomu říkají, že firma dělá *play testing* na zákazníkách - odstup od krásných, ručně kreslených grafických adventur k multimedialním interaktivním filmům s naskenovanými herci a pozadím, ukončení série *Hero's Quest* - *Quest for Glory* atd. Nechci tady dělat žádné věštiny do budoucna, protože ještě stále doufám, že se *Sierra* vzpamatuje a začne nám opět nabízet kvalitní produkty. Možná už budou jenom naskenované, nebo renderované, ale budou se dát hrát. Nechme se překvapit jejich *Gabriellem Knightem 2: Beast Within*. Než ale výjde, a vůbec bez závislosti na současném stavu firmy, podíváme se do historie. *Sierra* má za sebou jedny z nejkrásnějších her, které kdy byly na počítače vytvořeny. Fascinovaly hráče celé roky, a i když se dnes podíváte třeba na *Quest for Glory 3*, nemůžete než vydechnout úžasem. A pokud by to na vás byl příliš „mladý“ produkt, můžete zábědnout do původního, šestnáctibarevného vydání *Hero's Questu*. Fantastická hratelnost vás příspědlí k židli a žádný nový interaktivní film vás od ní zaručeně neodtrhne. Pokud byste ale chtěli u monitoru skutečně zásednout, museli byste se vrhnout na prakticky absolutně nejkrásnější sérii adventur na světě - *King's Quest*.

## King's Quest I



Drak v SCI verzi je nejenom rozměrově větší, ale také krásnější a pohádkovější. Trochu vám připomene pozici draka v *Simone Sorcererovi 1*, ale to bude asi pouze náhoda. Podivná póza, kterou Graham na obrázku předvádí, se nazývá *Duck* a je součástí tří speciálních akcí, které může ve hře postava udělat. Zbylé dvě jsou *Jump* a *Swim*.

skok v historii počítačových her. Na vrchu obrazovky je dnes již klasická *sierracká* lišta, pod kterou najdeme různá menu týkající se ukládání her, informací o hře, ale také často používané příkazy, jako například *inventory*. Všechny lze pro zjednodušení vyvolat klávesovým *shortcutem*. Lišta nese také legendární bodové hodnocení úspěšnosti hráče: „0 ze 158“. Tento přístup ke kvalifikaci úspěšnosti může pro zaryté fanoušky žánru vyznít nepřijemně. Jak je možné kvalifikovat úspěšnost ve fantasy hře na bodech? Ještě více to pak bije do očí v RPG adventurách *Quest for Glory*. Tento přístup je skutečně možné zpochybnit, ale v každém případě přináší pro hráče adventury jednu velkou výhodu - při dokončení hry hráč jasně ví, zda-li se mu podařilo zdolat většinu *sub-questů*, nebo ne. Je ohromný rozdíl mezi dohráním hry na 65 ze 158, nebo 138 ze 158 bodů. U absolutně lineárních adventur, jako byly myslím i *Monkey Island 1*, potřeba takového ohodnocení pochopitelně odpadá.

## Komunikace

Postavičku Grahama ovládá hráč kurzovými klávesami. Zatímco v první verzi QFC jede postava tak dlouho, dokud někam nespadne (a to i do vody), nebo na něco nerazí, v SCI verzi se už po projití do nové obrazovky zastaví. Změna je to pochopitelně k lepšímu.

Komunikace hráče s postavou, ale i postavy s NPC je v obou verzích vedena výhradně přes příkazy napsané z klávesnice. Ve starém interface je poslední spodní linka obrazovky věnována na tento text. Hráč ho tam může vkládat kdykoliv během hry a to i když Graham právě provozuje nějakou činnost. V pozdější verzi *enginu* se už při doteku na klávesnici čas ve hře zastaví a objeví se *pop-up window*, do kterého je

příkazový text zapisován. Novější způsob sice šetří oblast posledního řádku pro grafiku, ale vypouštěl výhodu vpisování příkazu dopředu, před předpokládanou operací.

Starší, ale i novější engine QFC jsou krásným případem přerodu adventure her do jejich dnešní podoby. Nejprve jsme měli adventury zcela textové. Jednotlivé lokace byly popisovány textem, hráč s programem komunikoval textem atp. Prvním vývojovým stupněm textových adventur byla možnost zadávání synonym. Místo GET mohl hráč zadat TAKE, nebo PICK UP, případně LIFT. Protože textové hry měly blíže ke knihám, než grafickým adventure, byla snaha upravit i hráčem zadávané věty do slohových tvarů. Patvary TALK MAN se začaly nahrazovat ASK ABRAHAM ABOUT ELISABETH, jednotlivé výrazy bylo možné spojovat: OPEN POUCH THEN TAKE DIA-

MOND AND GIVE DIAMOND TO SORCERER, nebo krátit TAKE ALL. S výraznou změnou v grafických schopnostech počítačů se začaly do textových adventur vkládat statické obrázky lokací. Postupně se obrázky začaly pohybovat, ale text pod nimi stále zůstával. V enginu QFC je pak krásně vidět mutace tohoto typu her s důrazem na grafiku, která zastupuje slovní popisy lokací i když ty se SCI vydání hry vracejí po zadání LOOK ve významu rozhledni se. Objeví se okno s dokonalým popisem místa, kde se vaše *alter-ego* právě nachází.

Pro úplnost ještě dodám, že asi nejdéle se textových her držela firma *Legend*, která je doveďla patrně téměř k dokonalosti. V současné době najdeme na PC dosovou adventuru zakódovanou v *originském Privateerovi*, nebo správně úchylnou českou textovku *Operace Chipmunk*. –KaT

**Score: 37 of 158**



**King's Quest I**

Obrazovka se starým Gnomem se oproti originální verzi změnila k nepoznání. Za zmínku rozhodně stojí téma se spředáním zlata. Kolovrátek v originálu úplně chyběl. V SCI s ním ale stejně nemůžete nic moc provádět, škoda. Svá očka zaměřte také na otevřené pole nad postavami. V SCI zmizel nultý řádek a s ním i možnost předepisovat si akční text dopředu. Místo toho se vždy po stisknutí klávesy otevře takovéhé okno, do kterého hráč piše. Čas hry se v danou chvíli zastaví. Tato malichernost mění kompletně hráčovu strategii ve vztahu k interface hry.

**Score: 76 of 158**



**Sound: on**

Na rok 1987 zcela fascinující věc. Po určité akci začne Graham následovat kozel. Nejedná se při tom o pouhou změnu spiritu postavy rytíře, ale o kompletní změnu algoritmu pohybu postavy NPC. Kozel nemá sice vysokou inteligenci, ale v podstatě se pokouší hráčem ovládanou postavu sledovat. Skvělé, nádherné, okozlující!

**98**

grafika: 89

hudba: 15

zvuk: 5

**KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN**

hodnocení původní verze vzhledem k roku 1987

**testováno na:** PC 486/33 8MB RAM  
**pro:** krásný příběh, komplexnost **proti:** najdete vy něco?

**speciality:** jestlipak vyjde i nějaké pokračování?

Tak krásnou hru dnes v roce 1987 jen tak neuvidíte.

# hardware

## první dojmy

# Virtuální realita VFX1

Tomáš Jirák

Dostal se mi do rukou, ale hlavně na hlavu, sen všech hráčů a vůbec nadšenců do počítačů. Tím snem byla virtuální přilba VFX1. V angličtině se jmenuje HEAD MOUNTED SYSTEM zkráceně HMS.

Když jsem ji v redakci uviděl, mě srdce zaplesalo radosti. Hned na první pohled si všimnete dobře propracovaného designu, který vám připadá velice sportovní, ale zároveň profesionální. Přilba je lehká, sice jsem ji nevážil, ale působí na mě dojem, že váží mezi 0,25 a 0,5 kilogramu. Okamžitě, když jsem ji vybalil z krabice, která je mimořáděm velice dobré a úsporně vymyšlena, nasadil jsem si ji na hlavu, nic nebylo vidět, ale to se dalo předpokládat. Přilba mně osobně velice dobře seděla. Sluchátka mi seděla na uších naprostě pohodlně, ale zdálo se mi, že okuláry tak dobře udělané nejsou. Nepodařilo se mi je přes celou dobu používání přisunout k očím tak, aby mě netlačily a zároveň abych neviděl okolní reálný svět. Myslím, že by bylo lepší, kdyby byly udělané z měkké gumy a daleko více tvarované. První věcí, která mě vyděsila, byl sklapovací přední štit s obrazovkami, který velmi silně vrzal, ale to se dá ještě prominout. Přilba na hlavě je dobře vyvážená a jakýkoliv pohyb nečini sebenší problémy.

**OBSAH KRABICE** V krabici se kromě virtuální přilby nacházela VIP karta se 16bitovým konektorem, propojovací kabel mezi video a VIP kartou, dva kably typu jack pro propojení se zvukovou



**platforma:** PC

**typ:** virtuální přilba

**výrobce:** FORTE Technologies

kartou, *CyberPuck* (ergonomické virtuální ovládání do ruky), dále pak kabel na propojení s přilbou, 3,5" instalacní disketa, a bonusový CD-ROM.

### INSTALACE HARDWARE

K instalaci jsem se dostal hned, jak ve mně přešly první dojmy. Otevřel jsem počítač a urovnal jsem kably, aby vzniklo alespoň trochu místa. Po přečtení prvních instrukcí z manuálu jsem zjistil, že mám zkontrolovat hardwarově nastavené adresy na VIP kartě. Dále následovalo vsunutí VIP karty do volného 16bitového slotu počítače a rádné přisroubování, na které v manuálu výslovně upozorňuji. Pak jsem vzal propojovací kabel mezi VIP a video kartou (na obou stranách byl opatřen *feature* konektorem) a zasunul jsem jej na patřičné místo. *Feature* konektor se také používá, když dáte do svého PC kartu, která zpracovává video signál. Kabel nebyl příliš dlouhý, a proto jsem jej musel rádně natáhnout, řeknu vám, nebyl to hezký pohled. Tím bylo všechno v útrobách počítače hotové a mohl být znova uzavřen. Nyní následovalo propojení zvukové karty s VIP kartou přes jack ka-

bely. Ted' už stačilo spojit přilbu s počítačem, a proto jsem vzal do ruky tlustý kabel, který měl na sobě červené výstražné štítky, na kterých bylo napsáno, že se přilba nemá používat dlouho, mají se dělat časté přestávky, a oči by neměly být vystaveny virtuální realitě déle než 15 minut. Odborníci tvrdí, že virtuální realita je dosti nebezpečná věc a prý je horší jak drogová závislost. Já osobně si tedy nedovedu představit, že by měl někdo napsáno na úmrtním listu jako příčinu smrti, „virtuální realita“. Poslední věc, která zbývala, bylo připojení *CyberPucku* do přilby virtuální reality.

### INSTALACE SOFTWARE

Vsunul jsem disketu do mechaniky a bootoval jsem program INSTALL. Nejprve mi bylo poděkováno za zakoupení přilby (ten počítač neví, co říká) a dále už pokračovaly instalacní procedury. Je-likož jsem na disku C: neměl dostatek místa, zvolil jsem jako instalaci disk E:. Program začal instalovat, překopíroval asi 40 souborů na disk, a pak se tvářil, že bude něco dělat, ale nedělal. Tuto proceduru jsem vyzkoušel několikrát i s tím, že jsem po každé měnil adresu na VIP kartě. Stále to nešlo, tak jsem začal zkoušet dál. Vymazal jsem asi 1 MB na C: a zkusil jsem opakovat instalaci na disk C: a na jednou vše fungovalo s jakoukoli adresou. Po provedení několika dalších úkonů se počítač přeboo-

toval a helma začala pracovat. V manuálu se psalo, aby se nejdřív spustil testovací program. Hned jsem to provedl podle instrukcí, dal jsem test přilby, na jednou se na obrazovce objevila virtuální helma, okamžitě jsem si ji nasadil, zaostřil a koukal jsem, co se bude dít. Přilba na obrazovce se pohybovala jako moje hlava. Náklon (roll), zdvihání (pitch), vybočování (yaw). Dále postupoval test na *CyberPuck*, který fungoval: otáčení do předu do zadu, naklánění na levo na pravo a samozřejmě, že fungovaly i tři tlačítka. Tím jsem ukončil testy.

**HRANÍ HER** Na přiloženém Bonus CD se nacházelo něco málo her, které měly spolupracovat s přilbou a *CyberPuckem*. Začal jsem nejdřív hrami, které mě lákaly nejvíce a tedy první na řadu přišel *HERETIC*. Zase jsem postupoval podle manuálu a po instalaci na HDD jsem spustil dávkový soubor, který měl zajistit používání přilby. *Heretica* se mi s menšími problémy podařilo rozjet, ale přilba, čehož jsem se obával, nefungovala. Tím přišlo zkoušení nového instalování, pak prohlížení dávkového souboru a nakonec jsem zjistil, aby mi přilba fungovala, musí být instalována myš! Po překonání předchozích nesnáží jsem se vnořil do tajemných chodeb *Heretica*. Ovládání bylo výborně vymyšleno. Postavička se ovládala tím, že chodila přímo za nosem, kam jste natočili hlavu, tak tam byl směr vaší chůze. Chůze vpřed vzad se ovládala *CyberPuckem*, kam byl nakloněn, tam to šlo. Tři tlačítka se používala na střílení, otevření dveří a na měnění zbraní. Na celém *Hereticovi* se mi moc líbilo vžití do děje za pomoci stereosluhátek, podle kterých se dalo určit přesné místo nepřitele. Helmou jste se mohli koukat také vzhůru a dolů. Opravdu jsem si připadal v jiném světě, i když tento svět nebyl 3D.

Dále jsem pokračoval další skvělou hrou *DESCENT*, kde rozbehnutí programu bylo bez problémů. První úžasnou změnou oproti Heretiku byl již zmiňovaný třetí rozměr a novodobý svět. Ovládání bylo velice zajímavé, ale naprostě dokonalé. Helma, která seděla na vaší hlavě, vám dovolovala se podívat kamkoliv a to i za sebe. Joystick, který pevně svírala moje pravá ruka, byl jako knipl a dvě klávesy „A“ a „Z“ sloužily k pohybu. Připadal jsem si naprostě dokonale, lepší pocit z počítačové hry jsem ještě nezažil. Samozřejmě na tom mělo zásluhu výborné zabarvení zvukem.

Když jsem uviděl *Descenta*, těšil jsem se na další 3D prostory, ale mé očekávání splnila jen ukázka letového simulátoru *Darker*. *Darker* měl ještě lepší grafickou úroveň než *Descent*, ale bylo to jen demo. Dále se na Bonus CD nacházely hry: *Magic Carpet*, *Quarantine*, *Zephyr*. Jediné, kde bylo využiti ucházející, byl *Magic Carpet*, kde bylo možné vžití do hlavního hrdiny.

**CYBERPUCK** *CyberPuck* vyhliží jako naprostě jednoduché zařízení se třemi knoflíky. Opak



je pravdou, používání je sice jednoduché, ale technologie v žádném případě ne. Je to periférie, která se může chlubit svým ergonomickým propracováním. *CyberPuck* se připojuje k PC přes konektor zvaný *ACCESS.bus*, který umožňuje připojení až 125 přístrojů přes jednu jedinou kartu, aniž by zabralo místo dalšímu ovládání.

**VIRTUÁLNÍ PŘILBA** Systém stereoskopických brýlí je umístěn vpředu virtuální helmy v odklopitelném štuťu. Brýle se dají snadným způsobem přizpůsobit vašim očím, jak zaostřením, tak i posunutím okuláru vpravo - vlevo. Před systémem jsou zabudovány dva malé aktivní LCD displeje s vysokým kontrastem barev a rozlišením 789 x 230 bodů. Každý displej má velikost 0,7“. Pomoci optiky se obraz jeví ve velikosti 10,668 m a vzdálenosti 10,668 m. Ve štuťu je také zabudován malý mikrofon, který má sloužit ve hrách typu *DOOM* ke vzájemné komunikaci. V zadní části přilby je zabudované polohové čidlo, které má za úkol přesné určení polohy vaší hlavy. V některých hrách se mi zdálo, že je reakce trochu zpomalená. A samozřejmě jsou tu nepřehlédnutelná stereosluhátka, která vás uvedou v naprostý údiv. Výrobce píše, že se dají použít s 3D zvukovou kartou. Mě osobně připadalo, že stereo je naprostě dostačující. Přilba je dobře provzdušněna a hlava se ani při parných létech nepotí.

**KOMPATIBILITA** Kompatibilita je věc, která je velice ošemetná. V návodu se piše, „čím silnejší videokarta, tím rychlejší je virtuální přilba“. Nejdříve může nekompatibilita vzniknout použitím jiného typu konektorů. Feature konektory na video-kartách jsou dvojho druhu, a proto by měl výrobce dodávat dva kabely nebo redukci. Ale může vás uklidnit, že pokud vlastníte novější kartu, tak se s takovýmto problémem nesetkáte. Nejdříve jsem zkoušel přilbu s ISA kartou Trident 9000, která je velice pomalá a obraz v *Descentovi* byl trhaný, ale vše fungovalo i s 3D výjemem. Dále byly vyzkoušeny dvě karty PCI s S3-864 procesorem, který je jedním z nejrychlejších řady S3. Na jedné nefungovaly aplikace v 3D rozhraní a na druhé kromě 3D taky barvy. Pak byla virtuální přilba připojena k redakčnímu počítači, kde také nefungovaly barvy a 3D aplikace (karta PCI s procesorem CH8398). Z této důvodů jsem kontaktoval firmu M+H Virtual Reality, která nám helmu dala k otestování. Bylo mi sděleno, že virtuální přilba bezpečně funguje na kartách: Alaris Stinger DRAM PCI s procesorem S3-864, Cirrus Logic DRAM VLB s procesorem CL5428, Diamond Speed

Star Pro VLB s procesorem CL5426 a na kartě Trident 8900C ISA s procesorem 8900C.

**ZÁVĚREM** Přilba mě nejdříve zklamala, jelikož jsem si umístění obrazovek představoval jinak, ale tento názor se ze mě úplně ztratil po první 3D hře. Pár výtek bych ovšem měl. Výrobce by měl dodávat delší kabel, jak na vnitřní instalaci (kabel s *feature konektorem*), tak i kabel, který spojuje VIP kartu s přilbou, jelikož při hrách typu *Heretic* se po několika chodbách musíte rozmotávat, a když po vás letí hejno nestvůr, tak to není zrovna jednoduchá věc. Nevím, jestli by nebylo možné propojit přilbu s počítačem bezdrátově, ale tím by se zvýšila hmotnost a cena. Vezmeme-li v úvahu, že kabel má 26 žil, tak by to asi nebylo nejjednodušší. Něco hrozného je vrzání předního štuťu při odklápení. Za velice pozitivní bych považoval jednoduchou instalaci a velice podrobné manuály. Přilba je velice vhodným herním zařízením, naprostě dokonalé vžití do role není problémem. Z hlediska cenového je přilba VFX1 za cenu okolo 1000 USD rozhodně přijatelnější, než její kolegyně za 5000 USD. Rozhodně bych ji všem „fajnšmekrům“ doporučil. –XIC

*Dodatek redakce:* Na ECTS jsme se od výrobce dozvěděli, že se chystá vylepšená verze této přilby. Takže začínáme s nákupem nepospíchejte a počkejte si rádeji na rozsáhlý článek na téma virtuální reality, který pro Vás připravuje Karel Taufman do některého z příštích Excaliburů!

### NÁZOR VLADIMÍR PONECHAL:

Díky okolnostem se mi dostala do rukou také tato přilba a měl jsem tu možnost ji otestovat. Se vším co napsal XIC souhlasím. Musíme však brát v úvahu, že virtuální realita je v plenkách, a proto nebudu zařízení nižší cenové skupiny ani poskytovat dokonalé služby. Samozřejmě, že existují i dokonalejší a výkonnější, ale jejich hodnota už jde do statisíců. Příznivci téhoto hraček však budou s VFX1 spokojeni. Stejně si tuto hračku koupí jedině lidé, kterým nebylo lito dát sto tisíc za výkonné Pentium (to je můj názor). Možná, že většinu potencionálních zákazníků odradí dost velká nekompatibilita, ale holt při tak složitém zařízení není divu. Mě osobně velmi zaujalo působení virtuální reality na různé výjemy. Například při hraní Heretica jsem se zadíval nahoru a se zdviženou hlavou jsem pokračoval v cestě. Jaké bylo mé překvapení, když jsem najednou ztratil rovnováhu a tvrdě jsem dosedl na zem. Také mi neušlo, že se mi začala točit a později i bolet hlava. Prodajci argumentovali, že po hraní asi deseti hodin si tělo zvykne na virtuální realitu a bude ji snášet mnohem lépe. Nechtě je to jak chce i já vám VFX1 srdečně doporučuji. –Vlapon

# Multimedia Kit MV-1100 IE

Jakmile se objevilo první CD s programy a hrami, reakce výrobců byla blesková. CD-ROM mechaniky zahltily trh téměř okamžitě. Začalo velké soutěžení o rychlosť, přistupovou dobu, způsob uložení disku. To, že dnes existují mechaniky s šestinásobnou rychlosťí, je toho jen důkazem. Pro počítačové hráče je však důležité, zda takováto mechanika už není zbytečný přepych.

V redakci jsme měli možnost testovat multimedální komplet od firmy Media Vision. Testovaný nejnižší typ obsahoval mechaniku CD-ROM double speed, 16bitovou zvukovou kartu, reproduktoru soustavu, instalaci software (2 disky) a celkem 5 titulů CD-ROM. Hned úvodem je třeba říci, že tato konfigurace tvoří dnes minimum pro hraní CD-ROM her a tak jsme také k celému kompletu přistupovali. Celkové hodnocení pro některé bude překvapení, avšak pro nás byla nejdůležitější podpora a použitelnost u her.

**INSTALACE** Tento komplet se může pyšnit přehledně zpracovanou dokumentací, proto jak zvukovou kartu, tak i jednotku CD-ROM nainstaluje začátečník. Karta obsahuje minimum *jumperů* a převážná část je nastavena optimálně už od výrobce. Není tedy potřeba nic měnit.

Software je dodáván na dvou disketách. Pod Windows (?) se naistavují všechny potřebné drivery. Instalační program nastaví konfiguraci, která je po spuštění počítače analyzována a uložena. Po dvou restartech se můžete těšit ze zvuku a CD-ROM.

**ZVUKOVÁ KARTA** Protože se jedná o nejnižší komplet, odpovídá tomu i typ zvukové karty, standardně je dodávána 16bitová zvuková karta s čipem Yamaha 262-M (OPL3) používající FM syntézu. Pro hráče to znamená volbu Sound Blaster Pro, se kterým je karta 100% kompatibilní. Samplovat lze až do hodnoty 44,1 kHz stereo a 16bitově. Tento typ už obsahuje konektor na rozšíření o wavetable syntézu. To kartu posouvá do úpně jiného rozměru. Nejprve zakoupíte tuto levnou kartu a posléze ještě levnější rozšíření. Multi CD-ROM rozhraní je dnes považováno za standard. Každý ze tří typů CD-ROM mechanik má samozřejmě vlastní typ konektoru i na připojení audio kabelu z mechaniky. Na zadní straně panelu jsou tři konektory jack 3,5 mm - dva vstupy mikrofon a vstupní linka, třetí je zesílený výstup. Nechybí také konektor MIDI/joystick. Spíše pro orientační poslech slouží malé reproduktory. Jakékoliv basy se ztrácejí a výšky zkreslují. Proto doporučuji vyvést zvuk přes externí zesilovač.

Zvuk se line z výstupu opravdu čistý a téměř bez šumu. U některých karet tohoto typu je příznacné kolísání při vysokých tónech a zvucích. Ani při výškách ve hře Star Trail však karta nezaváhá. Midi skladby znějí podivně, ale to je předem dán FM syntézou.

Zvukové efekty, dotvářené pomocí dodávaných



**platforma:** PC

**typ:** multimedia kit

**zvuková karta:** - 16 bitů, stereo, vzorkování

11-44 kHz, OPL3 (Yamaha 262-M), kompatibilní

Sound Blaster Pro, MPC, MPC2, Adlib

**CD-ROM:** double speed, 300 kB/s, 250 ms

**výrobce:** Media Vision

programů, jsou křišťálově čisté. Samplování je téměř čisté, ale až při větších frekvencích (>11 kHz).

**CD-ROM** Mechanika je od firmy Sanyo a typu CDR-H94A. Jak už jsem se zmínil, rychlosť přenosu 300 kB/s se řadí mezi jednotky dvourychlostní. Jestliže použijí údaje od výrobce, pak propustnost dat je 300 kB/s a střední přístupová doba 250 ms. Údaje jsem ověřoval programy CD-Index a PC-config v 7.47A a jednotlivými testovacími programy u her na CD. Vyskytly se rozdíly u jednotlivých měření, ale v průměru se přenos dat pohybuje okolo 310-320 kB/s a střední přístupová doba 245-275 ms. Tyto čísla však představují jakési fixní hodnoty, protože mechanika je celkem svížná. Nezávisle jsem používal také mechaniku Mitsumi FX-400 (quadspeed) a při přenosu krátkých souborů podávala Sanyo CDR-H94A výrovnanější výkon. Naopak u přenosu velkého souboru byl znát poloviční výkon.

Ovládání nikterak nevybočuje ze standardu - na předním panelu tlačítka Open/CLOSE, signální dioda, konektor na sluchátka a regulátor hlasitosti (na sluchátka).

**SOFTWARE** Na dvou disketách tvoří převážnou část testovací a konfigurovací software pro DOS. Dále mixer vstupů a přehrávač audio CD. Pod Windows je nabídka širší. Graficky propracovaná audio věž s jednotlivými komponenty, představující digitální zvuk, FM syntézu, CD přehrávač a mixer - Sound Impression. V příjemných chvílích strávených ve Windows můžete poslouchat MIDI skladby, vaše nahrávky, nebo CD. Přímo v tomto programu je propojení do Waveform editoru. Jak už název napovídá, nabízí se vám možnost upravovat zvukové vzorky, k dispozici jsou efekty - echo, chorus, reverb, fading, filtry, můžete vkládat upravené vzorky do dokumentů. Jako třetí se nainstaluje Recording Session. Ocení ho především hudebníci, kteří stráví většinu času u mixážního pultu. Skladby lze nejen upravovat, ale také přímo tvořit. K dispozici je 32 hlasů (pokud to karta povolí) - nástrojů, které mo-

hou hrát současně. MIDI nástroje emulované FM syntézou znějí zvláštně, ale po příkoupení Wavetable rozšíření u vás naznají mocný orchestr.

Komplet obsahuje 5 CD-ROM titulů, z čehož dvě jsou hry, dvě encyklopédie, a poslední je informační Compuserve. Hry nejsou nejnovější, především Joyrneyman Project Turbo. Jeho recenze vyšla v Excaliburu č. 28. Dalším v pořadí je ForeverGrowing Garden - jakási simulace růstu rostlin a zeleniny v zahradě. Na první pohled zajímavé, ale asi po hodině neustálého a bezúčelného klikání vás přepadne nuda a donutí vás hru vypnout. Compton's Interactive Encyclopedia, tak zní přesný název první encyklopédie. Naleznete zde téměř všechno, zpracované jako text, film, zvuk, nebo obrázky. Pro opuštěné děti v nouzi, ale i pro dospělé, kteří si nevěděj rady, jak opravit to či ono, přináší firma Books that works řešení - Home Survival Kit. Pak již pro vás nebude problém vyměnit okap, nebo utáhnout šroub u lampy. Pro domácí kutily zajímavý produkt. Posledním CD titulem je Demo CompuServe. Po připojení na on-line servis CompuServe na vás čeká dva miliony uživatelů a daleko více informací z celého světa.

Některé z CD titulů použijete jen jednou a vícekrát ne. Za prozkoumání stojí jen programy pod Windows.

**ZÁVĚREM** Multimedální komplet MV-1100 IE splňuje opravdu ty nejminimálnější požadavky. U nových her, náročných na přenos dat však mechanika CD-ROM začne pokulhávat. Zvuková karta nabízí standard s možností rozšíření o Wavetable syntézu. Zvuk produkuje čistý bez rušivého šumu. Softwarová výbava je pečlivě složena z nejlevnějších CD titulů. Za povšimnutí stojí jen programy pod Windows. Tuto sadu lze doporučit jen z cenových důvodů (z této typové řady je nejlevnější), výkonově sotva stačí. -TJoker

**výkon:** 40

**zvuk:** 70

**instalace:** 70

**obsluha:** 60

**vybavení:** 50

**dokumentace:** 70

## MULTIMEDIA KIT MV-1100 IE

**Použitelnost ve hrách:** pod všemi hrami fungovala karta i CD-ROM bez problémů (Star Trail, DOOM 2, Transport Tycoon, Dungeon Master 2, Jagged Alliance CD).

**Poslechový test:** Zvuková karta reprodukovala výrovnaný zvuk. I ve výškách zněly tóny a zvuky přirozeně (v rámci FM syntézy). CD-ROM mechanika je celkem svížná, ale náročné sekvence (SVGA) nestihá.

**Cena výrazně převyšuje výkon. Výrobce udává cenu cca 9 000 Kč. I přesto, že kit obsahuje 5 CD titulů, působí zastarale.**

problémů, ale rozdělením hry do jakéhosi kapitolek. Hráč dohraje jednu a začne hrát novou. Pokud bude chtít odejít z lokace aniž by sebral důležitý předmět, postavička ho na to sama upozorní. Já vím, to už bylo u Prism v *Ultimě 7*, ale tady se Ben klidně sám vráti a danou věc sebere. Díky obrovskému množství animací je *FT* neuvěřitelně zábavný, ale žádný hráč nepočítí nutnost, hrát ho znova a znova a znova, tak jako v případě Opičího ostrova. Škoda. Nechci malovat čerta na zed', ale jeden by si mohl myslet, že se LucasArts skazí a půjdou multimedialní cestou jako Sierra. U *FT* se začali vytahovat s takovou blbinou, jako je hlas Marka Hamilla, nebo digitálně nahrána písnička od nějaké neznámé skupiny. Mějme se na pozoru.

Stručně k ději hry. Harleyář Ben z gangu Polecats je dobrým přítelem majitele továrny na Harleye (tedy ono se to nejmeneje Harley, ale vypadá to tak a já se v motorkách nevyznám, tak mi to odborníci promiňte - dneska večer si nasypu hrách a budu klečet) Corley Motors - Malcolm Corleye. Malcolm je zákeřně zavražděn a Ben je obžalován ze spáchání hnusného činu. Během hry se snaží jednak získat náklonost Corleyovy dcery a jednak očistit své jméno nalezením skutečného vrahů. Jistě uznáte, že příběh z prostředí divokých motorkářů není právě typický pro LucasArts. Designér Tim Schaffer odhaluje, jak projekt vznikl: „K *Full Throttle* mě vlastně přivedly dva důvody. Za prvé jsem chtěl udělat hru s nějakými silnými postavami. Gu-



ybrush, nebo Bernard jsou fajn kluci, ale tak trochu střelený. Chtěl jsem postavu, která si může cestu z konfrontace prokecat a nebo promlátit. No a ten druhý důvod mě téměř odvedl od LucasArts. Má m kamarádku, která strávila hodně času na motorce se skupinou motorkářů. Ta mi vyprávěla příběhy o lidech, které na cestách potkali, o místech, kam se dostali, vyprávěla o mentalitě motorkářů a mě to strašně nažavilo. Fakt jsem už byl připravenej, že skončím s prací, koupím Harleye a vyrazím na dálnice. No a pak mi schválili projekt *Full Throttle* a já zůstal. „Jo, náhoda je blbec, Time.“

*Full Throttle* je zatím poslední adventurou, kterou Lucas Arts vydaly. I když asi nemůžeme doufat, že se ve své další části vrátí k rozsáhlosti *Indiana Jones 4*, snad můžeme věřit, že obnoví alespoň hráčnost *Monkey Islandu*. Ale to všechno ukáže až čas. My se zatím podíváme na druhou obrovskou skupinu her, které LucasArts produkovali - jukneme na letecké simulátory.

Zatímco v poslední době vydávají LucasArts samé vesmírné science fiction, ve svých začátcích se věnovali pouze realistickému létání zasazenému do skutečných historických souvislostí.

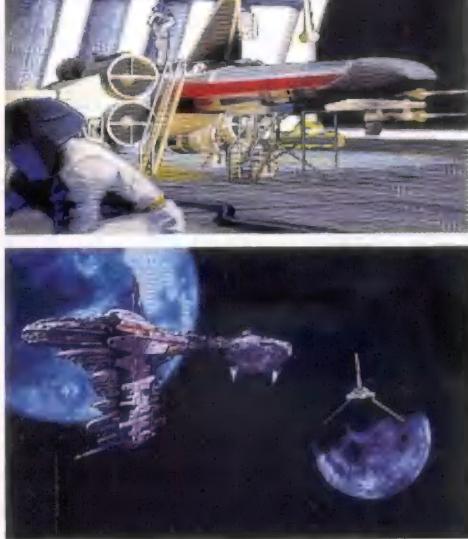
**Battlehawks 1942** (*Váleční sokoři 1942*). *Battlehawks 1942* je letecký simulátor, který je situován do doby, kdy se důležitost velkých bojových lodí přesouvala na letadlové lodě. Námořní bitvy se najednou začaly odehrávat více ve vzduchu než na moři mezi loděmi samotnými. Na začátku roku 1942 mělo Japonsko spoustu výhod. Lepší letadla, lepší piloty a po vítězství u Pearl Harbouru i lepší náladu. Spojenci na sobě museli začít více pracovat a výsledky se ukázali později u Midway. *B1942* dovoluje hráči válčit ve třech letounech každé zúčastněné strany a prolétávat více než třicet misí. Na hře pracovali i letečtí veteráni jak z Ameriky, tak z Japonska.

**Their Finest Hour: The Battle of Britain** (*Jejich nejlepší hodinka - Bitva o Británii*). *TFHTBOB* dovoluje hráči pilotovat bombardér Britských Air Forces. Musíte přeletět přes kanál a vypořádat se s německými pozicemi v severní Francii. Tento simulátor byl tak dobrý, že získal *Computer Gaming World 1990 Action Game* roku. Při té příležitosti prohlásil Dough Glen, General Manager Lucasfilm Games: „Dnes nemůžeme říci přesně, kterým směrem se bude průmysl pohybovat, ale jedno je jisté - budoucnost se jmenuje CD-ROM.“ Dough musí být chytrý chlapík, protože to prohlásil v roce 1990.

**The Secret Weapons of Luftwaffe** (*Tajné zbraně Luftwaffe*) je posledním realistickým leteckým simulátorem, o kterém si dnes budeme povídат. Zasazen je opět do druhé světové války a designér Larry Hol-



X-Wing



X-Wing



ku. X-Wingovská triologie se pomalu uzavírá a LucasArts už dlouho neudělali reálný simulátor. Chápete? Cože? Že nevíte o jaké trilogii to mluvím? Hned se k ní dostaneme.

**X-Wing** přišel na trh na vánoce roku 1992 a byl to ten nejlepší dárek, který si mohli fanoušci simulátorů od LucasArts přát. Na hře spojili své síly dva špičkoví designéři LucasArts - Lawrence Holland (*Secret Weapons of the Luftwaffe, Their Finest Hour: The Battle of Britain*) a Edward Kilham.

Larry komentuje problémy s produkcí hry: „Frame rate nám dělal trochu problémy v případě velkých lodí, jako jsou *Star Destroyery*. Ty mají na sobě totiž několik stovek polygonů. My máme v X-Wingu velice přesnou detekci kolizí, protože jsme nechtěli, aby byl hráč frustrován neuznanými zásahy, když střílí třeba na něco tak malého, jako jsou generátory na věži *Destroyerů*. Tam jsme nechtěli slevit a proto nás občas začala zlobit plynulost animace (mě taky - KaT).

Daleko větším problémem simulátoru ve vesmíru je referenční bod. Něco, na co se můžete podívat a sledovat, jak se k tomu přibližujete. Protože ve vesmíru jsou všechny planety a hvězdy příliš daleko od vás, ani nemůžete vidět takový ten klasický pohled na hvězdné pole ubíhají proti vám. Znáte to třeba z filmů, nebo z televizního Star Treku, ale v praxi je to nesmysl. Pokud letíte prostorem, kde proti vám nenalézájí žádné jiné stroje, ani necítíte, že jste v pohybu. Nám se to podařilo trochu vyřešit začleněním vesmírného prachu, kterého je všude dost a který vám může dát pocit, že se po hybujete odněkud někam.

„Další trable byly s digitálním zvukem, tedy vlastně ne s ním, ale se zvukovými kartami. Jsou tak příšerně nekompatibilní, že jsme z toho měli noční můry. U některých máte třeba dvousekundové zpoždění, kdykoliv spusťte digitální efekt. Dokážete si představit, že hrajete X-Wing a při každém vystřelení laseru - což je digitální

chyby v programu hry, které způsobí, že se program začne chovat tak, jak by neměl. Ty nejhorší nastanou někde v blízkosti kritické cesty, jak ji říkáme a znemožní hráči hru dokončit. Ty jsou naším primárním cílem. Chybičky, které způsobí kupříkladu chvílkové poškození grafiky, nebo interface nejsou tak důležité, ale i ty se pokoušíme odstranit,“ říká Mark. Základem úspěšnosti práce playtesterů je jejich interakce s týmem designérů. Zatímco testeři chyby nacházejí, programátoři se je pokouší odstranit a zásobují testery novými verzemi programu. Testeři pak zkouší vyvolat starou chybu v nové verzi a podle reakce programu doplní záznam v databázi chyb (brouků).

Pro mnohé lidi je playtesting zaměstnáním snů, ale přestože si neuštále hrajete, je to ve skutečnosti práce nesmírně zodpovědná. Jsou to totiž právě playtesteri, kteří odpovídají za kvalitu finální podoby hry, kterou dostane hráč do rukou. Nejvyšší status, který může playtester dosáhnout je *Leading tester*, který vede a zodpovídá za kompletní testování jednoho produktu, nebo jeho verze na určité platformě. Pokud byste měli zájem o tuto práci (a není to vůbec tak nemožné, jak si nepochybňujete) musíte si uvědomit, že se nikdo nestane *Leading Playtesterem* hned po přijetí. Musí nějaký čas v oddělení pracovat a musí prokázat dost vysokou zodpovědnost. Co se vzdělání týče, je dobré mít zkušenosti s hrami a platformami na kterých se vyskytuji. Protože LucasArts tvorí převážně pro PC, budou znalosti hardware tohoto počítače nutností.

## PROGRAMÁTOŘI

**Daron Stinnett** má funkci *Project leader*. Pod něj spadalo dvacet programátorů, hudebníků a grafiků, kteří pracovali na *Dark forces*. Daron přešel do LucasArts z jiné softwarové společnosti a více než peníze ho prý zlákala tvořivá nálada, která mezi lidmi v LucasArts panuje. Daron vypráví: „*Dark Forces* se začali tak, že Ray Gresko začal tvořit 3D engine, Justin Chin rozpracovával story a podobně. Jak ale práce postupovaly, začali se práce všech tak mísit, že za chvíli pracovali všichni na všem. Do všeho se pak přimíchal ještě George Lucas, když totálně zamítl grafickou podobu *Dark Troopers*“ (viz Excalibur 38 str. 5).

land na něm pracoval dva roky. „Simulátory, které byly v tu dobu na trhu, se mi příliš nelíbily. Jednak byly velmi komplikované a věnovaly se vždy jen jednomu typu letadla. Třeba jste létali s F-15 a konec. Víc nic. Já jsem chtěl vyprávět příběh a chtěl jsem ho vyprávět ne z pohledu jednoho stroje, ale z pohledu celé válečné situace. Přál jsem si, aby v mému simulátoru mohl hráč létat za kteroukoliv bojující stranu a to hned s několika typy letadel.“

V *TSWOL* byly na zobrazení letadel použity renderované bitmapy. Dnes se už tento způsob nepoužívá a zastupují ho polygony, většinou potažené strukturami, nebo matematicky stínované. Výhodou bitmapového přístupu bylo kvalitní grafické zobrazení, ale nevhod to přineslo hned několik. Protože jste mohli vidět letadla jen z několika úhlů, absentovaly ve hře jakékoli externí pohledy. Když si představíte, že by třeba všechny lodě *Wing Commandera 3* pro jeho SVGA zobrazení byly renderované podobným způsobem, musí vás málem trefit šlapák, když si uvědomíte, kolik paměti na HD, nebo na CD by to zabralo. O trhavé animaci ani nemluvíme. LucasArts si nakonec uvědomili, že se dostali do slepé uličky a u *X-Wingu* poprvé použili polygony. Výsledek známe všichni.

Protože je Larry Holland důležitým mužem v pozadí simulátorů v LucasArts, bude dobré zeptat se ho, co by chtěl ještě nasimulovat. „Hodně mne lákají aspekty nočních leteckých bojů za druhé světové války. To je snad námit na celou jednu hru. No a pak je taky hodně potenciálu na východní frontě. Letecké boje mezi Rusy a Němcí byly fantastické,“ tvrdí Larry. Nebudu se s ním přít o tom, jak fantastické bylo vraždění na východní frontě, ale dovolím si utrousit malinkou poznám-

# profil LUCASARTS

zvuk - se vám na dvě sekundy zastaví celý systém? Hrůza!“

„Ve hře je také digitalizované slovo. Protože ne všechny věty jsme mohli vytáhnout z filmů, museli jsme najít lidí, kteří by nám mohli nainstalovat hlasovou postavu, protože na původní herce jsme neměli rozpočet. Úplně nejhorší byl James Earl Jones, který mluví Darth Vadera. Ten člověk má tak překrásný a jedinečný hlas, že jsme se mohli zbláznit, než jsme našli schopného imitátora.“

Ačkoliv si Larry stěžuje na problémy se zvukem, tato stránka hry se nakonec velice vydařila. LucasArts dokončil i svůj patentovaný systém IMUSE, který si ale více vychutnáte v jejich zatím posledním produktu - *Full Throttle*. Zajímavé jsou také Larryho názory na hru po modemu, nebo po síti, která jak v *X-Wingu*, tak v *TIE Fighteru* chybí.

„Hru po modemu, nebo po síti jsme neudělali, přestože byla v plánu. Náš marketingový ředitel si udělal průzkum a zjistil, že taková možnost je vítaná pro pář hard-core fandů, ale normální kupci o to nestojí. I ti, kteří mají

tu možnost, se hře přes modem raději vyhnou, protože je to taková námaha nainstalovat. A co se hry po síti týká, není mnoho lidí, kteří mají doma dva počítače. Dalším problémem je technologie přenosu dat, která zatím není na úrovni, kde bych ji rád viděl. V každém případě s tím počítáme a připravujeme to. Někdy do budoucna.“

George Lucas pracoval v době produkce *X-Wingu* na televizním seriálu o mladém Indiana Jonesovi (natáčel se i v Čechách) a tak se na hře příliš nepodílel. V každém případě ale měl možnost vetovat prvek, který by se mu nelíbil a v průběhu prací schvaloval jednotlivé kroky. Ani s jeho kontrolou se ale nepodařilo uspokojit všechny skalní fanoušky Star Wars. U *X-Wingu* se některým nelíbilo, že na konci může hráč, který hraje jen pilota Aliance, zničit Death Star místo Luke Skywalkera, který to udělal ve filmu. Inu, dělat hru podle Star Wars není žádná sranda.

LucasArts vydal k *X-Wingu* zatím dva datadisky *Tour of Duty Expansion Disk*.

**Imperial Pursuit** (*Pronásledování Impériem*) navazuje svým příběhem přesně na konec *X-Wingu*, zničení Death Star. Rebelové se vydávají do galaxie ve snaze najít vhodné místo pro novou základnu. Imperium se koncentruje na jejich zásoby, které putují za nimi. Snaží se je zlikvidovat a Rebely tak oslabit.

Datadisk přinesl přes patnáct nových misí a čtyři hezké, i když trochu krátké, cinematické sekvence. *Top Ace*

*Pilot disk* navíc umožňuje prolétnout kteroukoliv misi původního *X-Wingu*.

Ačkoliv byl plánován jako první, vyšel data disk **B-Wing** se značným zpožděním až po *IP*. Rebelové, kteří jsou momentálně v bezpečí narazí na dvě nové rasy. Vztahy jsou napjaté a snahy o spojenectví mohou ztroskotat.

Během hry se Rebelové vyzbrojují silnými *B-Wingy*.

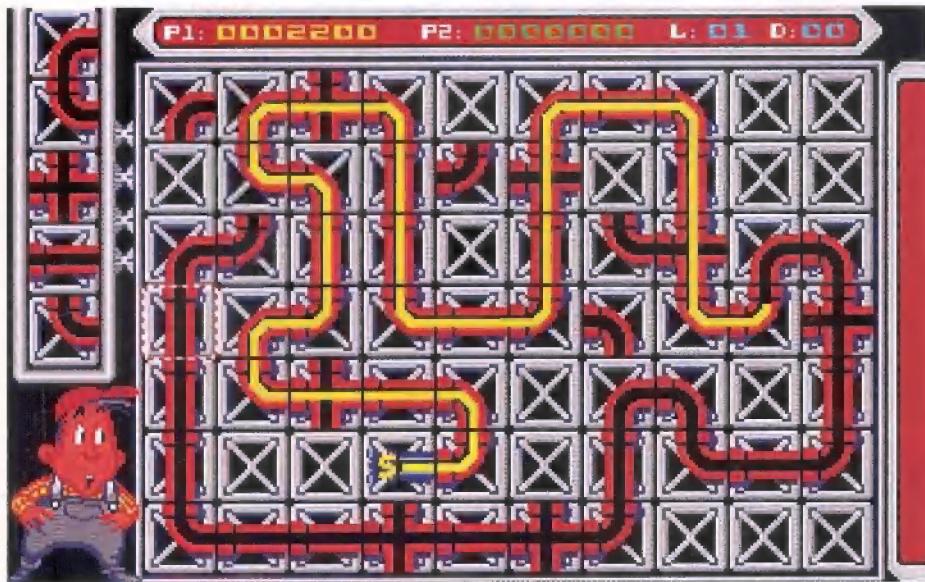
Konečně nový stroj, oddychli si fanoušci *X-Wingu*. *B-Wing* se řídí úplně jinak než ostatní letouny a značně obohacuje hru. Datadisk přináší přes dvacet misí, ale jen tři nové cinematické sekvence. Zato se v nich objeví Luke Skywalker a princezna Leia.

V roce 1995 zakončili LucasArts sérii *X-Wingu* CD komplikací **X-Wing Collector's CD** (Sběratelské CD *X-Wing*). Najdeme na něm původní *X-Wing*, oba *Tour of Duty Expansion disks* a několik nových misí.

Pokud čtete v angličtině, bude vás možná zajímat, že na motivy událostí popsaných ve story hry vyšly takzvané *X-Wing novely* díly 1-4.

**TIE Fighter** rozbouřil vody poklidného moře leteckých simulátorů v roce 1994. Ačkoliv informace o něm pronikly na veřejnost dluho před uveřejněním první betaverze, LucasArts se dlouhou dobu pokoušeli veškeré informace o projektu tajit. Ačkoliv hra na první pohled velmi připomíná svého předchůdce, použili programátoři matematicky stínované polygony, které trochu zvětšují realistickost bez nutnosti pokrývat všechny plochy bitmapami a vyžadovat tím Pentium (viz *Wing Commander 3*). Navíc je do hry začleněna i nutnost výběru správné munice pro tu kterou misi, což přináší do simulátoru další strategický prvek. Na hře se opět podíleli designéři Lawrence Holland a Ed Kilham, kteří tak naplnovali své předsevzetí o kompletnej trilogii (viz níže).

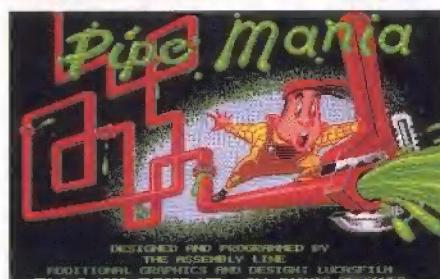




„Když jsme s Edem navrhli udělat hru z pohledu Impéria, nečekali jsme příliš pochvalné názory našich kolegů, ale k našemu překvapení se toho každý hned chytil. Zdálo se jim bezvadné, kolik nových možností využití tématu Star Wars to přináší,“ vzpomíná Larry. Dnes lze jen těžko říci, jestli se tento nápad skutečně zrodil v jeho hlavě, protože Star Wars fanouškové o něčem podobném diskutovali na svých konferencích hned po vyjítí *X-Wingu*.

Pro story *TF*, která se odehrává paralelně s dějem druhého filmu (začíná se rozplétat těsně po úniku Rebelů z napadené základny na ledovém světě Hoth) si autoři vypůjčili i postavu namodralého geniálního stratega - admirála Thrawna, který se prvně objevil až ve zmiňovaných knihách Timothy Zahna. Objevila se také úplně nová postava admirála Zaarina, který se v ději hry stará o technologický pokrok bitevních lodí Impéria. Je ale příliš ambiciozní a ve své zaslepenosti se pokusí svrhnout Imperátora i Darth Vadera.

„Největší problém pro nás byl, jak vlastně přimějeme hráče, aby se cítil dobře, když bude odpalovat *X-Wingy* a vůbec bojovat proti Rebelům. Vycházeli jsme z předpokladu, že během války jedou stroje propagandy na plné obrátky. Zatím jsme byli vystaveni pouze propagandě Rebelů. Během války není ani jedna zúčastněná strana zcela čistá, ale obě se pokouší mít navrch morálně. Proto jsme se pokusili trochu změnit morální hranice. Můžete si uvědomit, že se v galaxii válčí. Planety jsou ztraceny v chaosu bitev a nemají perspektivu, kterou má Impérium. V tuto chvíli mluví Imperátor o obnovení pořádku a míru v celé ga-



laxii. Rebelové jsou hrozbou, která může chaos jenom zhoršit. Ale ať děláte co chcete, nebude Impérium nikdy úplně růžové. Proto se pokoušíme načáhat v něm světlá místa - piloty, jaké portrétuje i hráč. Bojovníky s morálními hodnotami, kteří narážejí na prohnilá místa v Impériu a staví se proti nim“, rozjímá s vážnou tváří Larry a pak s úsměvem dodá: „Největší sraha je, že když si k tomu hráč sedne poprvé, jeho prvotní instinkty mu velí zničit *TIE Fightery*. A najednou „prásk“, odstřelí si vlastního wingmana. (smích)“

Na vánoce 1994 vydali LucasArts první a zatím jediný data disk s názvem **Defender of the Empire** (*Ochránce Imperia*). A co lze očekávat do budoucna? Larry k tomu říká: „Filmy byly uvedeny ve formě trilogie, stejně tak jako knihy Timothy Zahna (Literární trilogie asi čtyřsetstránkových knih *Heir to the Empire*, *Dark Force Rising*, a *The Last Command*. (Nic extra, ale dají se číst. - KaT) Zdálo se nám, že bude jenom přirozené, uděláme-li to stejně. Začali jsme s *X-Wingem*, který ukázal válku mezi aliance Rebelů a Imperial Navy z pohledu Rebelů, tak jak to LucasArts dělali doposud vždy. *TIE Fighter* ukázal stejné události pohledem Impéria a třetí hra se bude na celý konflikt dívat z úplně jiného pohledu.“ Jak jistě uznáte, zní to zajímavě a vyzrále, ale

Dalším problémem, když tvoříte hru na téma *Star Wars* je skutečnost, že se od premiéry prvního filmu celý vesmír nesmírně rozrostl a osudy různých postav se nepředstavitelně prolínají. Pokud by se příběh hry neshodoval, nebo snad narušoval některou linii, na celém světě by se ozvala řada fanoušků s protesty. „Naštěstí má LucasArts takové fanoušky i ve vlastních řadách a jejich vědomosti byly také hojně využity,“ komentuje to Daron.

## VEDOUCÍ PROJEKTU

**Project Leader Hal Barwood**, který nyní pracuje u LucasArts, má za sebou úspěšnou filmovou kariéru. Psal, režíroval nebo produkoval mimo jiné filmy jako *Sugarland Express* (režie Steven Spielberg), nebo *Dragon Slayer*. Jeho první hrou u LucasArts byl megaprojekt *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Nyní pracuje na *Indiana Jones Desktop Adventures*, což je úplně jiná káva. *Indiana Jones* se tentokrát ocítá v Mexiku, kde se snaží zabránit plenitelům památek v plenění (zajímavé, myslí jsem, že to sám vždycky dělal). Hra je ale koncipována pro nedočkavce a může být dokončena za půl hodiny. Jedna její verze ovšem. Pokud dostane hráč chuf znova, prostě stisknete knoflik a vytvoří se mu nová adventure. Nové postavy, nové hádanky, nové poklady a nové lokace. Všechno jde rychle a svížně. Zajisté revoluční koncept, který sbližuje klasickou adventure hru s logickou hrou na kódy. Hal o tom říká: „Je to prostě pro všechny, co nemají moc času. Jednoduše si sedněte, stisknete myš a máte před sebou novou adventuru. Za půl hodiny ji dokončíte a můžete si jít zase po své práci. Žádné dlouhé hodiny vysedávání u monitoru. Nebude to žrout času. Dělal jsem to vlastně pro sebe.“ Uvidíme, jak se tento koncept chytí mezi hráči.

## DESIGNÉR

**Larry Holland** je rozhodně designérem číslo jedna. Jeho posledním výtvorem je *TIE Fighter*.

K Lucasfilm Games přišel v době, kdy pracovali na několika hrách pro C64 a Apple. Pracoval na THM *Pegasus* i *Strike Fleet* jako freelance pomocný programátor. Na těchto projektech strávil dva roky. Další čtyři roky se pak věnoval své trilogii dru-



Rebel Assault

trochu mne děší představa, že by i z tak krásného fiktivního světa, jako jsou Star Wars, zmizela jasná hranice mezi špatným a dobrým. Snad můžeme Lucas Arts důvěřovat.

*TIE Fighter* je zatím posledním leteckým simulátorem, který LucasArts poslali na trh. Když zalovíme pamětí, vzpomeneme si, že kdysi dávno udělala firma i pár logických her. A jedna z nich nebyla vůbec špatná.

V pamětech milovníků logických her zanechali Lucas Arts pořádnou šlépěj. Podobně jako Tetris (i když nedosahující zcela jeho univerzálnosti) dočkala se **Pipe Dream** (*Trubkový sen*), známá také jako **Pipe Mania** (*Trubkománie*) mnoha napodobitelů a sharewareových kopírovatelů. Ale jak se říká, napodobování je nejlepší forma lichocení. V *PD* je hráč vystaven čtvercové sítí, do které začne za malou chvíli po startu úrovně natékat nebezpečná tekutina *Flooz*. Protože potrubí, ze kterého poteče, má jen jeden díl, nebude trvat dlouho a *Flooz* vyteče ven. Tady se práce chopí hráč, který dostává náhodně vybraná kolena, přímé roury a kříže. Těmi musí první trubku nastavovat a vést tak *Flooz* bezpečně po určitou dobu potrubím. *PD* je tak příjemně hratelná, že vám za chvíli bude původních třicet šest úrovní málo a s nápaditým bonusem po každých pěti kolech se uklidnit nenecháte.

O pár let později se Lucas Arts pustili do **Noční směny - Night Shift**. Hráč si vybere postavičku stachanovce, nebo stachanovkyně, a pěkně na noc naběhne na noční službu do továrny *Industrial Might and Logic*, kterou založil nějaký Glenn T. Bingham. Bingham byl pěkný excentrik, protože ke stavbě použil různé zbytky ze skládek odpadků. A vy v tom máte pracovat. Obrovský stroj, který obslu-



hujete, vyžaduje mazání, dolévání barev, utahování a elektřinu, kterou vyrábíte na šlapacím kole. Na konci výrobní linky se postupně objevují Darth Vaderové, stormtrooperové, Indiana Jonesové, Zak McKrackenové, robůtci R2D2 a C3PO. S postupem úrovní se odkrývají desky, které kryly některé části stroje a vám přibývá práce. Zároveň se vám začíná celá obrazovka hýbat různými kolečky a soukolími a hejblátky a šlapátky. Je to nakonec docela roztomilý pohled a také asi jediná motivace, proč hru hrát.

Blížíme se ke konci výčtu her, které LucasArts vydali pro šestnáctibitové počítače. Podívejme se teď na ty hry, které se nedaly zařadit ani do jedné z použitých kategorií.

**Rebel Assault** (*Útok rebelů*). Pro LucasArts byl *Rebel Assault* (*RA*) poněkud riskantním projektem. V historii společnosti to měla být první hra, která bude vydána pouze na formátu PC CD-ROM. V roce 1993, kdy hra vyšla, vlastnilo CD mechaniku jen asi čtyři miliony domácích PC-čkářů. „Říkali jsme si, kolik toho tak asi můžeme prodat?“, vzpomíná designér hry Vincent Lee. „Nejprodávanější CD-ROM hra v té době prodala asi sto tisíc kousků. Běžný hit se mohl pohybovat kdekoliv mezi padesáti a sto tisíci prodanými kusy. Doufali jsme, že bychom se k té stovce snad s trohou štěstí mohli přiblížit.“ *Rebel Assault* se dostal na předvánoční trh v listopadu 1993 a hned první týden splnil Vincentovo přání - prodalo se ho sto tisíc

kousků. „Nechápali jsme vůbec, co se děje a když se po dvou měsících provedla začátkem nového roku bilance, zjistili jsme, že se prodalo tři sta tisíc kusů. Byli jsme z toho celí na větví, ale to ještě nebyl konec. Jako kdyby to nemělo nikdy přestat, přicházely další objednávky. Tu na patnáct tisíc, tu na dvacet. Náš distribuční manager, Meredith Cahill, nevěděla kam dřív skočit.“

Vincent udělal co mohl, aby *RA* potěsil široké řady fanoušků po celém světě. Použil originální hudbu z filmu, kterou nechal přestříhat tak, aby se dala použít v různě laděných segmentech hry. Bůhví jakým zázrakem si byl vědom toho, jak jsou fanouškové pejdantní, a tak použil co možná nejvíce zvuků přímo z filmů. R2 vříská úplně stejně jako v kině a i astmatický dech Darth Vadera je úplně stejný. Tady se hodí poznamenat, že dabing českých verzí všech tří filmů je špatný, takže pokud nechápete o čem jsem se před chvílí zmíňoval, poukuste si někde sehnat anglické verze filmů. V rámci zdůraznění termínu *interaktivní film* použil Vince i množství zdigitalizovaných záběrů z filmů. A výsledek? V dnešní době příšerně slabý odvar něčeho, čemu se v dobách osmibitů říkalo počítačová hra. *RA* má i takový designový nedostatek, jako je ovládání joystickem. To bylo formováno spíš pro joy, který se drží v rukou, než pro ten, který si přimlasknete na stůl, což je běžný joy pro PC-čkáře. Použít joystick, který má střelbu na vrcholu páky je navíc hotová noční můra. Opravný programek byl pak volně šířitelný po sítích, ale žádná sláva.

Proč a jakým zázrakem se LucasArts zapsal s touto podivnou hrou do historie? *RA* přišel prostě v pravý čas. Přišel v době, kdy byl velmi populární pojem *interaktivní film*. Každý chtěl být *interactive!* *Inter active!* Byla to móda, stejně jako *MM*, nebo *BB*. Dnes



ujete ve Windows (tak je mi láto) mohou se vám na obrazovku rozeběhnout malí překupníci Jawové a pouští jezdci - Tusken Raiders, kteří se pustí do rozebírání oken Windows na suvenýry. Robůtek R2D2, který se za chvíli také objeví jim bude jenom pro legraci a ještě ho budou škádlit.

Pokud se vám líbily scrollující texty v úvodech filmů, můžete si napsat nějaký vzkaz a pak si ho takhle do nekonečna pouštět. Pro technické fandy tu jsou blueprinty mnoha lodí a bojových strojů a pro sběratele zase různé plakáty k filmům Star Wars, které se po krátkých pauzách náhodně zobrazují. Pokud patříte mezi zaryté fanoušky, můžete si s počítačem rozdat encyklopedickou soutěž znalostí v hospodě v Mos Eisley. Filmoví fandové se zase podívají na původní scénáře filmů, které obsahují i nenatočené, nebo vystríhané scény. Zatímco obrazovka ukazuje obrázek ze storyboardu, pod ním scrolluje text scénáře.

Jak už to tak bývá, na své si přijdou i zvukoví maniaci. Kromě původní hudby Johna Williamse je tu pestrá škála klasických zvukových efektů z filmové trilogie (údajně jich je celkem sto). Darth Vader těžce oddechuje, Jawové štěbetají, R2D2 pípá, Chewbacca vrčí a do toho všechno se ještě míchají nádherné zvuky laserů a vesmírných explozí. A tak se může stát, že si fanoušci Star Wars možná začnou se svým počítačem nejvíce užívat ve chvíli, kdy jim naskočí úsporný mód a objeví se screen saver.

**Dark Forces.** Rok 1995 přinesl mnoho her, které se snažily, většinou velmi neúspěšně, napodobit hit předcházející sezóny - *Doom*. LucasArts se slušně přidali do fronty. Výsledek je

už je to dávno pryč a i Roberta Williams se nechala slyšet, že její nový titul, *nebude žádný interaktivní film*.

V RA prolétáváte mizerné narenderované 3D prostory a sledujete ještě mizerněji přehrávané ukázky z filmu. Dokonce i systém přistupových hesel je maximálně odpudivý. Přesto se našla spousta milovníků RA. Jedním z nich je i herec Robin Williams (Táta v sukni). „Jednou jsem zvednul telefon a nějaký hlas mi povídá, že je Robin Williams a že mi chce říct, jak moc se mu Rebel Assault líbí.“ říká Vincent Lee. „Myslel jsem si, že je to nějaký můj kamarád, který si ze mě snaží vystřelit, ale když jsem se zanedlouho s Robinem sešel, už se chlubil, že hrál dohrál do konce. Bylo to skvělé.“ Jak je vidět výkus je skutečně velmi osobitá záležitost.

V srpnu 1994 vyšel *Rebel Assault* i pro Macintosh, následovala verze pro Segu CD a o vánočích 1994 pro 3DO. V Cybermanii 1994 vyhrál *Rebel Assault* cenu *Best Adaptation*. No názdar!

**Star Wars Screen Entertainment** (1994) patří do řady zábavných screen saverů, které se nám rojí jako houby po dešti. LucasArts ho vytvořili pro PC Windows a Macintoshe. Ačkoliv se nejedná o nijak inovátorický program, stojí za to zmínit se o některých jeho funkcích. Takže pokud prav-



Dark Forces

hé světové války - *Battlehawks 1942, Their Finest Hour: Battle of Britain a Secret Weapons of Luftwaffe*. V současné době pracuje na dokončení triologie X-Wing - *TIE Fighter* - ?

Larry o sobě říká: „S počítačemi jsem začínal v třiaosmdesátém. Dělal jsem věci pro stroje, které převládaly v té době, jako Vic 20 a C64. Můj úplně první design byl vesmírný simulátor. Od roku 1986 jsem jako independent contractor u LucasArts.“

My vám o Lawrencovi můžeme ještě prozradit, že ačkoliv má rád Star Wars, nepatří mezi hard-core fanoušky, kterých je v LucasArts plno.

## PRESIDENT

President LucasArts je holohlavý Randy Komisar, člověk se zajímavým životopisem. Randy má za sebou propagaci rockenrollových skupin, fušoval také do práva a programování. Právě práce v propagaci R&R skupin ho fascinovala spoluprací s kreativními lidmi. Pak pracoval pro Apple, následně přešel ke Claris Corporation, GO Corporation. Potom skončil u LucasArts.

Nejnovější informace: Randy Komisar před pár týdny opustil svůj vysoký post v LucasArts a odešel do konkurenční společnosti Crystal Dynamics. Na jeho místo byl povýšen Jack Sorenson. V našem článku jsem odstavec o Rendym ponechal proto, že po dlouhou dobu ovlivňoval LucasArts a spoluvtvářel obraz firmy i jejích produktů. To, že na jeho kresle právě v tuto chvíli sedí někdo jiný, na tom nic nezmění.

## LUCAS ARTS LEARNING

Lucas Arts Learning je divize Lucas Arts Entertainment Company od roku 1987. Jak už název napovídá, pracuje na naučných počítačových projektech. Snaží se o začlenění počítačů a jejich technologie do běžné výuky. Podívejme se na některé projekty tohoto oddělení.

**GTV: A Geographic Perspective on American History** (Zeměpisná perspektiva na historii Ameriky) je jeden ze starších programů určených dětem od pěti do dvanácti let. Lucas Arts Learning ho vytvořili ve spolupráci s The National Geographic Society. Program obsahuje přes tisíc šest set fotografií, na dvě stovky map a dvě hodiny videa, takže se



velmi dobrá hra, která sice nehýří tolik hektolitry krve, jako *Doom*, ale dokáže to vynahradit napětím, které vzniká díky malému triku - nelze ukládat pozici.

Story hry se odehrává paralelně s událostmi prvního filmu *Star Wars*. Hráč se vtělí do postavy rebelského agenta Kyle Katarna, který musí získat plány Death Star. Kyle Katarn pronikne na *Star Destroyer Avenger*, který plány převáží. Cestou za nimi se Kyle dozvídá, že Imperium pracuje na projektu mechanických vojáků - vojáků Dark Forces. DF jsou hrozbou rebelům. Kylův nový úkol tedy zní - odhalit lokaci továrny, která vyrábí vojáky DF, proniknout do ní, zlikvidovat ji a s ní i veterána Imperia - admirála Mon Mohca, který projekt vede.

Ve hře je k vidění mnoho postav

a světů známých z filmů (Leia, Vader, Star Destroyery). Navíc tu pak jsou místa jako tajná rebelská základna na Agamaru, nebo nepříjemné doly v Gramasu, kde se těží kovy pro továrnu DF. Některé lokace jsou inspirovány překrásnými komiksy od Dark Horse (například Imperiální město na Coruscantu, nebo vesmírnou stanicí na měsíci Nar Shaddaa). (více informací viz Excalibur č. 38 str. 5)

Zatímco doposavad jsme se bavili o projektech realizovaných a více či méně úspěšných, na závěr si dáme jeden projekt, který totálně bouchnul.

**The Defenders of Dynatron City** byl obrovský marketingový projekt. Byla to jedna z těch komerčních záležitostí, které už na dálku čpí snahu vydundat z vás peníze a odradí. Nakonec také zkrachoval, ale proč ho nevzít jako příklad a nepodívat se, jak může být počítačová hra součástí komerční mašinérie. Abychom se moc nenudili, povíme si pak ještě něco málo o světě DDC, který nikoho nudit nebude. Ale teď už zpět k Lucasfilmu, který jak jsme si už řekli, měl s DDC obrovské plány...

#### Prosinec 1991

Marvel Comics začne vydávat šestidílnou mini - sérii comicsů. Pokud se budou dobře prodávat, přejde se okamžitě na pravidelné vydávání.

#### 22. Únor 1992

Americká televizní stanice Fox odvysílá celkem dvakrát půlhodinový pilotní díl k animovanému seriálu.

#### Březen 1992

DDC je vydáno jako hra pro osmibitové herní systémy Nintendo.

#### léto 1992

Speciální televizní pořad o DDC je vydán na videu.

#### podzim 1992

V tomto momentu se rozhodne, zda se z DDC stane pravidelná záležitost, nebo ne. Všechno závisí na úspěšnosti dosavadní kampaně.

#### jaro 1993

Začíná se prodávat série hraček a dalších merchandisových produktů k DDC.

Jak už to ale bývá, nešlo všechno podle představ obchodních manažerů projektu, a tak se DDC zasekla nedlouho po svém zrození. Protože ale patří do historie firmy, povězme si o DDC něco víc.

*Dynatron City* je šílené město budoucnosti, které právě žije novým nápojem Proto-Colou (TM). Profesor Melvin Myron (TM), který ji vyrábí ve svém prvním atomovém potravinářském závodě ale není spokojen a nápoj zdokonaluje. Svůj výsledek vyzkouší na malé opičce a výsledky jsou ohromující. Opička se téměř okamžitě naučí chodit, mluvit a vyprávět tipy. Tak se zrodil první superhrdiná série - *The Monkey Kid* (TM). Profesor nelebil a vyzkoušel atomový sirup na sobě. To, co se stalo determinovalo budoucnost města. Z hodného vynálezce se stal chamtivý doktor Mayhem (TM). Proti jeho silám temna se staví právě obránci Dynatron City. Patří sem...

*Jet Headstrong* (TM) je ztělesněná cnost. Nikdy nelze a pomáhá stařenkám přes ulici. Svou malinkatou hlavu může vystřelovat proti protivníkům jako raketu.

*Buzzsaw Girl* (TM) (Cirkulárková holka). Tato sexy blondýnka připomíná spíše mořskou pannu. Misto zelené ploutve má ale velkou cirkulárku (vážně).

*Toolbox* (TM) (Krabice na náradí) je frája. Dříve byl skutečně jen krabici na náradí. Teď, když má hlavu jako kládívko a tělo superhrdininy, je mu hej.

*Ms. Megawatt* (slečna Megawat-

toval) dokáže metat blesky stejně jako imperátor ze Star Wars. Po opičákovi je druhá nejchytrější ze skupiny a v angličtině má hlas od Whoopi Goldbergové.

*Radium Dog TM* (Rádiový pes - od slova rádium, ne rádio) umí létat stejně jako Super Boyův psík. Je celý zelený a má fialový pláštík. K boji používá mohutné Čelisti TM a malý atom, který mu neustále krouží nad hlavou a občas si jen tak někam odlétne, aby něco zničil. Radium Dog je nejsilnější a zároveň nejhoupější ze skupiny.

*Monkey Kid* je nejinteligentnějším členem party a všechny vede.

Proti téhle srandomní skupině si Dr. Mayhem připravil armádu Robot Drone Soldiers TM, které mu pomáhá vést Atom Ed The Floating Head TM.

„Dynatron City jsme designovali podle éry padesátých let, kdy převládal takový ten názor, že ‘Slečna atomová energie je naše dobrá kámoška’. Vysílali jsme z toho a posunuli časovou křivku do současnosti. Je to takový mix Simpsonů a X-Menů.“ říká veselé Gary Winnick, člen kreativní divize Lucasfilm Games, který celou věc vymyslel. Nebo to alespoň říkal v době, kdy tenhle propadák startoval.

## HY PRO KONZOLE

Kromě našich oblíbených šestnáctibitů existuje i velká rodina příznivců domácích konzolí. I na ty LucasArts myslí.

Produkty LucasArts na tento druh platform se značně liší od programů, které znají majitelé PC-ček. Většinou se jedná o 2d platformovky, kde hráč pobíhá s některou z Lucasových postaviček. Mnozí konzoláři se už několikrát nechali slyšet, že by si také rádi zahráli **Secret Weapons of Luftwaffe**. Larry Holland to komentuje slory: „Trh pro konzole je velmi přesně determinovaný. Majitelé nebo uživatelé jsou všechno lidé pod devatenáct let. Přepsat letecký simulátor pro konzoli, jako je SNES není z komerčního hlediska rozumné. Navíc tu jsou i problémy s rozdílnými schopnostmi konzolí. To, co jde snadno provést na PC, může jít jen velmi obtížně na Game Gearu. Situace se ale může změnit s příchodem 3DO. Stojí za ním silné společnosti, které ho budou podporovat a my se na něj díváme s nadějí.“

V rámci pokračující spolupráce s JVC vyšly letos na SNES dvě nové hry **Indiana Jones' Greatest Adventure** a **Super Return of the Jedi**. Obě hezky zapadají do

klasické formule SNES her - pobíhání s panduláčkem a pohyb po trase, která ujízdí proti vám. Indiana Jones se tak může projíždět (tentokrát sám) po zasněžených indických horách na gumovém člunu a Luke se může střídat s Leiou, Hanem, Chewy a dalšími v boji proti Imperátorovi Palpatine. V přípravách je další hra s originálním námětem - **Ghoul Patrol**.

To jsem ale pořádně předběhl dobu. Všechno to totiž začalo v listopadu 1990, kdy Lucasfilm Games, divize Lucas Arts Entertainment Company, vydali první hru podle Star Wars na herní systémy Nintendo. Jmenovala se lakonicky - **Star Wars**. Na hře se podíleli také JVC Musical Industries, kteří fungují pod Victor Musical Industries. LF pracoval na projektu jako oficiální developer, zatímco JVC, které má licenci na Nintendo od roku 1989, se podílelo na distribuci a prodeji. Protože se jednalo o jednu z prvních her na téma Star Wars po dlouhé době odmlky, podíváme se na ni trochu zblízka.

Hra patří mezi ty, které kombinují několik různých *enginů*. Jednak je to běžný 2D *engine* jaký má každá platformovka. Pobíháte s Lukem po Mos Eisley a mlátíte darebáky a *stormtroopers*. Druhý *engine* je většinou používán pro střílečky s raketkami. Svou loď vidíte zezhora. Třetí a ve své době ne zcela běžný je *engine* pro pohled z vlastní perspektivy. „Vytvořit ho na Nintendu bylo zvlášť obtížné,“ stěžuje si *Director of Development* A. J. Redmer a pokračuje: „Abychom dodali hloubku postavičkám, které ve hře vidíte jen jako malinkaté sprity, a také abychom trochu rozvinuli příběh, používáme tváře jednotlivých postav, které na vás občas vyskočí a řeknou vám něco zajímavého.“

Designéři se pokusili obohatit hru možností vtělit se do různých postav z filmu. Každá má jinou vlastnost. Zatímco Obi-Wan Kenobi může oživit mrtvé a ovládat vojáky Impéria, Han raději použije svůj *blastar* a Luke *lightsabre*. Ačkoliv hráč začíná pouze s Lukem a ostatní postavy „nabírá“ do party cestou, nemusí to udělat. Ve hře je mnoho *sub-questů*, které nejsou pro její dokončení nutné. Vůbec nemusíte najít Bena a *light-sabre* a osvobozenat Hana Solo také není bezpodmínečně nutné. Po pravdě řečeno, hru můžete dokočit jen s Lukem, ale také nemusíte. Záleží na vaši volbě.

„Luke je velmi svižný a pohyblivý. Může skákat vysoko a rychle běhat.

vlastně jedná o jeden z průkopnických multimedialních programů.

Teri Sturla z Lucas Arts Learning říká: „Jednou z nejvýhodnějších funkcí programu je možnost vytvářet vlastní multimedialní prezentace,“ a upozorňuje tak na zajímavou možnost, kterou nemusí využít jen studenti, kteří mají za úkol sestavit referát například o konci občanské války, ale i učitelé, kteří chtějí danou látku vykládat. Podmínkou je pochopitelně řádné počitačové vybavení třídy, kde se pak bude takový referát předvádět.

**The Mystery of Disappearing Ducks: A Paul Parkranger Mystery** (Záhada mizejících kačenek: Záhada Pavla, strážce parku) je dalším produktem divize. LucasArts Learning se v tomto případě spojil s Apple Computer a National Audubon Society. Společně pak připravili mladým detektivům dostatek zajímavých problémů, na které narazí při vyšetřování zapeklitého případu. Všechno začíná v kanceláři Paula Parkranga. Je tu obrovská kartotéka s množstvím informací, je tu mluvící papoušek, který říká hráči rady a na stole trůní mikroskop, který je zcela funkční.

**Life Story: The Race for the Double Helix** (Příběh života: Závod za dvojitou spirálovou) je program inspirovaný dokumentární hrou stanice BBC, ve které účinkoval i Jeff Goldblum (Moučka, Jurský park) jako vědec James Watson, který se podílel na odhalování DNA. V programu najdete videoklipy, animované modely DNA a také rozhovory se skutečnými Watsonem a Crickem.

**Life Story** získalo několik ocenění, kromě jiných i zlatou medaili na Film & TV Festival v New Yorku v kategorii „Interactive Video: Classroom Instructions“. Na Interactive Video and Multimedia Conference 1990-91 získalo LS ocenění „Gold Cindy“ a „Best of Show“. Lucas Arts na projektu spolupracoval se Smithsonian Institut, Adrian Malone Productions a Apple Multimedia Lab.

**Choices & Decisions: Taking Charge of Your Life** (Výběry a rozhodování: Jak se starat o svůj život) byl vyvinut speciálně pro VISA U. S. A. a to ve spolupráci s United States Office of Consumer Affairs a National Consumer League. Hlavním cílem C&D je naučit

Han, na druhé straně, je větší a pomalejší než Luke, ale více toho snese v boji a díky *blastaru* má silnější střelu směrem vpřed, " komentuje Redmer: „Devadesátdevět procent her na trhu je to, čemu říkáme lineární. Začínáte v úrovni nula a pokračujete do úrovně padesát, nebo tak nějak. My jsme se pokusili udělat hru nelineární, takže budete moci jít kamkoliv, kdykoliv, jakkoliv. Je to jako celý svět s mnoha různými místy a hráč může jít do kteréhokoliv z nich. My mu navíc dovolíme, aby byl v těch místech s jakoukoliv postavou, kterou právě ovládá.“

Když bylo v Lucasfilmu rozhodnuto, že se hra bude vyrábět, zašel rozpačitý Dough Glen, *General Manager* herní sekce, přímo za George Lucasem, aby se ho zeptal, jaký byl jeho hlavní přínos do filmového byzنسu. „Odpověď mi - rytmus rychlých stříhů s hod-

ně akčními scénami v různých místech. Takže jsem se pokusil vyjmout ty elementy Star Wars, které vyvolávaly největší emocionální odezvu mezi diváky a pokusil jsem se je zachytit ve videohře,“ říká Dough.

V době vzniku hry nebyl ještě řád světě *X-Wing*, nebo *TIE Fighter* a LucasArts dlouho zvažovali, zda-li vůbec postavy z filmu použít. Mary Bahr, která ve firmě pracuje na propagaci, říká: „Nintendo má v Americe silné zázemí. Vlastní ho teď (v době vydání hry) na dvacet osm milionů domácností, což je zhruba třicet procent domácností ve Spojených státech. Nechtěli jsme na tak velký trh dodat něco, co by se lidem nelíbilo. Nechala jsem raději udělat několik průzkumů a ty nás přijemně překvapily. Ukázaly nám, že devět z deseti Američanů dokáže vyjmenovat postavy ze Star Wars. Přes devadesát pět procent lidí, kteří filmy shlédli, je může doporučit svým známým a jen ve Spojených státech vidělo Star Wars sto šedesát milionů lidí.“ Její kolega Redmer utrousil i další zajímavost: „Vydáváme Star Wars hru na trh s dalšími dvěstě padesáti produkty. Ale lidé si jí stejně všimou. Máme prostě velkou výhodu, že jsme kluci z Lucasfilmu.“

V rámci propagační kampaně na hru byla v několika městech uspořádána speciální promítání starého filmu. „Míříme na věkovou skupinu mezi osmým a čtrnáctým rokem. Problém je, že tyto děti si nemohly Star Wars nikdy pořádně vychutnat. Viděli je ledátek na videu a to není to samé, jako ohromné plátno v kině. Podívejte se na něj! Ony mu nevonení Star Wars na videu v angličtině! Ukázal bych mu česky namluvené verze a sadisticky bych mu je pouštěl tak

Rebel Assault II



dlohu, dokud by se z toho dabingu nezbláznil. - KaT). My jim umožníme prožít si Star Wars v plné síle. (Neprovokuj mě! - KaT)“

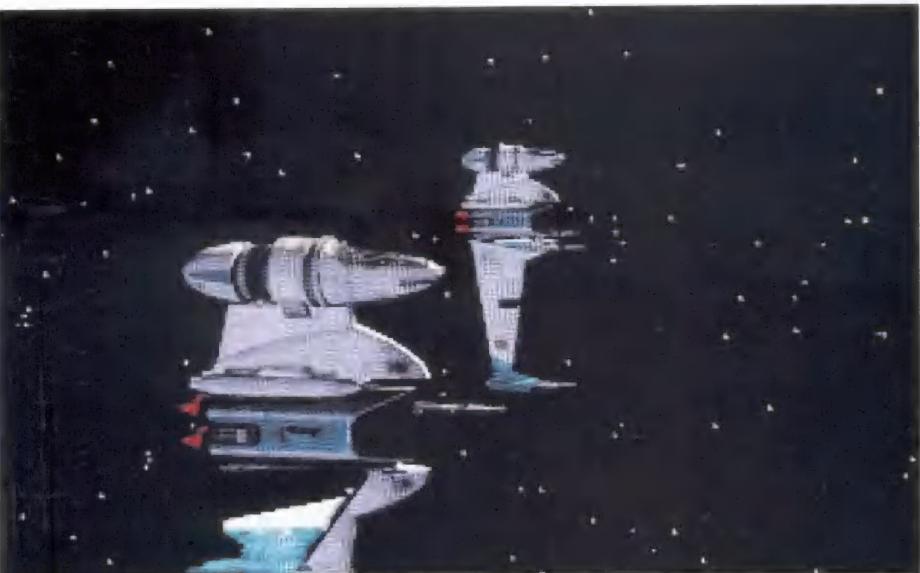
Po Star Wars přišli v listopadu 1992 LucasArts se SNES verzí slavného filmu - **Super Star Wars**. V praxi se jedná podobně jako u Star Wars o mix několika *enginů*. Kalani Streicher, SSW project leader to komentuje slovy: „Dohánime do krajnosti mód 7 na SNES, máme tam velmi přesné změny velikosti objektů, rotaci o tři sta šedesát stupňů a tři hloubky perspektivy. Navíc jsme do hry přidali několik úplně nových NPC postav.“ *Skywalker Sound*, který pracoval na zvuku pro všechny tři filmové díly hvězdné ságy, dodal do hry původní efekty doprovázející *lightsabre*, střelu *blasterů*, exploze *TIE fighterů*, nebo Chewiho vrčení. Vrrt.

## BUDOUCNOST

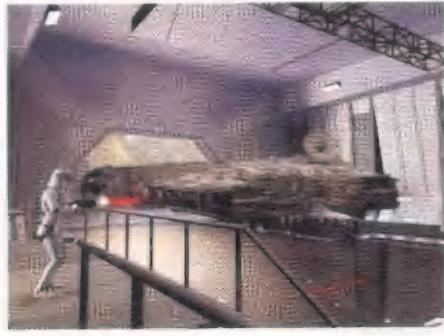
**Dark Forces 2.** Přestože se již teď pohybuje po našich PC-čkách neuvěřitelné množství doomovských klonů, které se předhánějí v tom, který z nich je horší, a přestože se jich má na vánoce vyrobit další várka, pracují LucasArts na pokračování dost úspěšné doomoviny (čti důmovina, ne domovina) *Dark Forces*. Snad doufají, že přetrumfnou v prodejnosti Doom tentokrát, když se jim to poprvé nepodařilo. Protože konkurence podobných her bude tentokrát nesrovnatelně tvrdší, lze předpokládat, že LucasArts významně vylepší *engine* hry a když si uvědomíte, jak jsou precizní, mohl by



Rebel Assault II



mladé lidi základům finančního rozhodování. V tomto výukovém programu je i herní modul, v němž postavičky na obrazovce musí řešit finanční problémy jako je nákup nového vozu, stěhování z domu rodičů, odjezd na studia do vzdálené školy, šetření peněz, investice, ziskávání pracovních příležitostí a porovnávání zboží při nákupech. Postavičkám propůjčili své hlasy Tracy Gold známá ze seriálu ABC „Growing Pains“ a Alfonso Ribiero ze seriálu NBC „Fresh Prince of Belair“.



No a nakonec tu máme *Mac Magic*, což je celý výukový program (nyní ve smyslu akce, ne ve smyslu počítačový program), který dali LucasArts Learning dohromady za spolupráce s Apple Computer, San Rafael School District a Marin Community Foundation. *Mac Magic* začal fungovat na jedné škole nedaleko Skywalker ranče v roce 1989 a kladl si za cíl v praxi vyzkoušet, jak může používání počítačů ovlivnit výuku ve škole. Studenti si už nemuseli psát úkoly na papíry. Vytvářeli multimediální prezentace, které ani nepotřebovaly jejich slovní komentář. Projekt byl velmi úspěšný a ještě stále funguje.

výsledek stát opravdu za to. Jako nejbližší možný termín vydání hry se ale i při nejoptimističtějších odhadech jeví únor, nebo březen roku 1996.

**Rebel Assault II.** Po megalomanském úspěchu *Rebel Assault* se v LucasArts dokončuje jeho pokračování s patetickým názvem *Rebel Assault II*. O projektu zatím na veřejnost neproniklo mnoho zpráv, ale jisté je, že si už LucasArts nedovolí udělat hru stejně neovladatelnou běžným PC joystickem, jako tomu bylo poprvé. Jednou z nových funkcí bude také editor tratí, což by mohla být pěkně užitečná věc. *RA2* určitě nebude na jedno CD a zaručeně bude několikrát bombastičtější než jeho předchůdce. Podle renderovaných scén, které jsem mohl vidět (a jejichž fotky by mely být tady někde okolo) lze předpokládat, že celá hra bude téměř na úrovni zdigitalizovaného filmu. Velkou neznámou pochopitelně zůstává hratelnost, která si u prvního dílu vzala dovolenou. *Rebel Assault II* by mohl zaútočit na trh již na vánoce tohoto roku.

**The Dig.** Patrně nejočekávanějším novým projektem LucasArts je adventura *The Dig*. Název lze přeložit jako *Vykopávka*, ale protože slovo má několik slangových významů, budeme

se muset nechat překvapit. Okolo *Digu* koluje množství drbů a polopravd asi jako okolo každého projektu, který je ještě ve vývojové fázi. Patrně nejhorší je zpráva, že na projektu pracuje sám velký malý muž - Steven Spielberg a že ke hře dokonce napsal scénář. Tahle polopravda byla patrně vypuštěna stejnými lidmi, kteří ještě stále tvrdí, že Spielberg režíroval *Zpátky do budoucnosti* a *Kdo obvinil krátku Rogera*. Pravda je taková, že scénář hry byl původně scénářem pro science fiction film, který měl Spielberg produkovat. Z nějakých důvodů z filmového projektu sešlo (což je v Hollywoodu více než běžná věc) a Steven nabídl story kamarádům od Lucasfilmu. Protože koupil na scénář práva, mohl si to dovolit. Projektu se pak chopil LucasArts-ovský designér zábavního software Sean Clark a *The Dig* začal nabírat tvar. Tak nějak začala historie hry, která snad bude po dlouhé době zase jednou pořádnou adventurou.

## BUDOUCNOST LUCASARTS

V poslední době se vynořila spousta drbů, že se Lucasfilm a LucasArts rozejdou, že George Lucas LucasArts prostě prodá. Nikdo, kdo ho ale zná bliže, tomu nevěří. George zbožňuje počítačové hry a vidí v nich budoucnost zábavy. Viděl jsem George při hraní *Dark Forces*. Vřískal jako malej kluk „I made it!!!“. Jeho hluboký, poklidný baryton byl ten tam.

Budoucnost firmy jistě ovlivní i nedávný vznik společnosti Dreamworks, do které už investuje i Bill „window cleaner“ Gates. Zatím se ale zdá, že díky přátelství Lucase na jedné straně a Spielberga s Katzenbergem na straně druhé nedojde ani ke konkurenčnímu boji. Obě firmy totiž spolu uzavřely smlouvu o nepřetahování talentů. Lze předpokládat, že pokud se mezi společnostmi něco vyvine, bude to jen plodná spolupráce.

A do třetice všeho dobrého. Budoucnost firmy zcela samozřejmě ovlivní i bližící se natáčení nových filmů *Star Wars* série. V současné době už LucasArts pracuje na jejich počítačové podobě. Ale protože George ještě stále píše v tom malém

# profil OD LUCASFILMGAMES K LUCASARTS

domku na ranči, kam mu nikdo nesmí vkořít šest dní v týdnu scénáře, jsou zatím práce spíše v přípravné fázi. George přichází mezi své poddané jen v pátek a mnohdy si na LucasArts ani pro samé schůze Lucasfilmu neudělá čas. Kluci tak mohou alespoň nerušeně pracovat přesně podle svého.

## CD KOLEKCE

Zatímco mnohé firmy dávají dohromady CD komplikace tak, že vezmou dvě slavné hry a tři propadáky, komplikace produktů LucasArts skutečně stojí za zvážení.

**X-Wing Collector's CD.** Tak tady najdeme originální X-Wing, jeho dva datadisky - Imperial Pursuit a B-Wing a několik nových misí.

**TIE Fighter data disk #2.** Druhý datadisk k TIE Fighterovi by se měl objevit do konce roku 1995.

**Tie Fighter Collector's CD.** LucasArts oznámili, že Tie Fighter Collector's CD vyjde už tento rok, patrně na vánoce.

**Adventure Double Pack.** Ten to titul obsahuje Day of the Tentacle a Indiana Jones and the Fate of Atlantis. tentokrát se jedná o CD ROM verze obou her, takže se vám dostane skutečných orálních orgií.

**LucasArts Collection.** Do této komplikace byly zařazeny některé starší hry od LucasArts. Jedna lepší než druhá. Je tu původní Maniac Mansion, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, následně pak Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom a nakonec i klasika nejklašteří - The Secret of Monkey Island.

**Indiana Jones Desktop Adventures** je už téměř hotový projekt. Snad by se mohl na trhu ukázat někdy na podzim tohoto roku. Bližší informace o něm najdete na začátku tohoto článku.



**Calia 2095.** Doomovský engine z Dark Forces využijí LucasArts ještě v právě dokončované hře Calia 2095. Story zní zajímavě. Přestože americký stát Kalifornie už přečkal mnohá zemětřesení, to v roce 2095 předčilo všechna očekávání. Následkem otřesů se velký kus Kalifornie oddělil od kontinentu a stal se samostatným ostrovem. Toto nové teritorium dostalo jméno Calia.

Hráč je soukromým detektivem, který se za pomocí velkého arzenálu zbraní vypořádává s kriminalitou v tom, co zůstalo ze San Franciska. To, že tvůrci hry zvolili právě toto město, není náhodou. Skywalker ranč, kde mají LucasArts svoje HQ je od SF vzdálen jen několik hodin jízdy autem (na americké poměry je to téměř předměstí SF). LucasArts se dokonce chlubí s tím, jak některá místa v dnešním SF přemodelovali do SF budoucnosti. Škoda, že my z toho nebudeme nic mít.

Calia 2095 využívá, jak již bylo zmíněno upravený engine Dark Forces, ale svou grafikou se diametrálně liší od veškerých doomovských klonů, které jsme mohli vidět. Jak to tedy vypadá? Ehm, vzpomínáte si na *Sama a Maxe?* Jo, tak přesně to mám na mysli. Že je to senzační nápad? No uvidíme. Procházení komiksově laděných 3D prostor a střílení po postavičkách, které jako kdyby vypadly z kresleného filmu, bude ale v každém případě úplně nová zkušenosť. Calia 2095 by měla obohatit už letošní vánoční trh.

**Mortimer and the Riddles of the Medallion** (*Mortimer a hádanky medailonu*). Tento projekt je určený pro hráče od čtyř do devíti let a tak se v něm asi mnoho z nás nevyřádí. Navíc se nejedná o žádnou klasickou adventure, ale o hru spojenou s výukou problematiky přírody. Je to vlastně takový interaktivní přírodopis. LucasArts navazuje na zkušenosť z mnoha výukových programů, které má za sebou. Tentokrát se ale rozhodli udělat hru co nejhratelnější a tak projekt vede Steve Purcell, který mimo jiné vytvořil fantastické postavičky Sama a Maxe.

Hlavními hrdiny hry jsou dvě děcka, kluk a holka, které se pohybují po světě na svém létajícím hlemýždi Mortimerovi. Jak tak cestují, narázejí na místa s ohroženými živočichy, které proměnil v chladné sochy zlý čaroděj Lodius. Aby jim pomohli, musí vyřešit různé

úkoly. Zároveň si ale musí zapamatovat všechno, co se o inkriminovaném druhu dozvědí, protože z těchto informací je program vyzkouší, když se budou chtít dostat do dalších etap. Grafika hodně připomíná *Maniac Mansion 2*, což je už každému jasné od chvíle, co jsem zmínil Steva Purcella. Navíc je tu ale použit i engine z *Rebel Assault*, který se už uplatnil i ve *Full Throttle*. Tady pomáhá navodit iluzi létání. S tím pochopitelně souvisí i přítomnost renderovaných 3D krajinek.

*Mortimer and the Riddles of the Medallion* by se měl na trhu objevit v prvních měsících roku 1996.

**Clone Wars.** S připravovanými filmy o Star Wars lze očekávat pochopitelně i hry, které jimi budou inspirovány. Jen těžko lze dnes říci, jaký budou mít styl, ale nic bych za to nedal, že s využitím vylepšeného engine *Dark Forces* půjde o variaci na *System Shock*. Majitelé konzolí se nepochyběně dočkají dalších platformovek. První hra inspirovaná novými Star Wars by se měla objevit v průběhu a hlavně pak na vánoce roku 1998.

## HARDWARE

S posledními tituly nás LucasArts tlačí k update našich strojů. Jejich *Dark Forces* a *Full Throttle* tvrdě vyžadují 8 MB RAM. Zatímco produkty jiných firem se na 4 MB většinou rozebehnou, i když s horší kvalitou, zmíněné tituly si na 4 MB ani neškrtnou. Pokud si chcete nové hry vychutnat, pak neváhejte a updatujte. Potkalo to i mě, takže v tom jedu s vámi.

Dalším důležitým bodem ve vašem hardware by se měla stát nejméně double speed CD-ROM, protože LucasArts tento nosný modul prosazuje dost fest a klidně se vám může stát, že si jejich nejlepší nové tituly nebude mít jak nahrát.

## EPILOG

Je neděle, 0:45 ráno, dvanáct hodin do redakční uzávěrky. Právě jsem dokončil korekturu tohoto megaloclánku a je mi mdlo. Nevím, jestli na něco takového budu mít ještě v budoucnu power.

May The Force Be With You!  
Log out.  
Power off.  
Sleeeeep.  
KaT off

# Agent Mlíčňák



Pro majitele PC s procesorem alešpoří 386 a pamětí nejméně 1 MB.

Vynikající  
cena: **pouze**  
**395 Kč**

Pokud chcete zaslat hru  
poštou na dobrku (k zásilce  
NEúčtujeme žádné poštovné  
ani balné), pište a volejte na:

**Čechy**  
Vochozka Trading  
Dukelská 373, 572 01 Polička  
tel. 05/535 113, 0463/22 373

**Slovensko**  
Riki, P.O.Box 117  
814 99 Bratislava 1  
tel. 07/496 346

**Distribuce dealerům**  
Vision, Krupkovo náměstí 3  
160 00 Praha 6  
tel. 02/322 960, 02/311 88 52  
fax 02/322 874

# návody

## Brutal: Paws of Fury

JOSEF KOMÁREK:

Přinášíme vám kompletní seznam speciálních pohybů všech roztomilých účinkujících z nejnovější bojové hry od firmy Gametek. Tyto pohyby fungují pouze na Amize (jakékoliv), kombinace pro PC najdete v originálním manuálu. (Zvláštní, když v balení pro Amigu je manuál pro PC...) Abyste mohli tyto pohyby použít, musíte stát vlevo od protivníka. Stojíte-li vpravo, logicky se v ovládání prohodí levá a pravá strana.

### Kung - Fu Bunny

*Devil's Kiss:* L, P, L, P.

*Iron Fist:* P, P, P, L.

*Dance of Death:* D, L, P, P+F.

*Scissors Kick:* D, D, D, N.

*Double Flash Kick:* P - PD - D - LD - L.

*Flash Kick:* LD - D - PD, PD+F.

*Hi Flash Kick:* L - LD - D.

*Taunt* (provokování soupeře): P, L, P, L.

### Tai Cheetah

*The Way of the Crane:* F, F, F, F, F, L.

*Fist of the North:* D, I, P, P+F.

*Divine Wind:* P - PD - D - LD - L, L+F.

*Fire Run:* L, P - PD - D - LD - L.

*Fire Kick:* D - PD - P, F.

*Fire Punch:* L - LD - D.

*Taunt:* P, L, P, L.

### Kendo Coyote

*Hapkido Kata:* F, F, F, F, F, D.

*Ki Force:* D, L, P, P+F.

*The Five Rings:* P - PD - D - LD - L, L+F.

*Spinball:* D - LD - L, L+F.

*Cannonball:* P, L - LD - D.

*Head Butt:* D - PD - P, F.

*Slamming Punch:* L - LD - D.

*Taunt:* P, L, P, L.

### Rhei Rat

*Berzerk!*: P - PD - D - LD - L, L+F.

*Lightning Fury:* F, F, F, F, F, P.

*Tsumai:* E, F, F, F, F, L.

*Batter:* L - LD - D - PD - P, P+F.

*Face Pull:* L, P - PD - D.

*Frenzy Attack:* P, L - LD - D.

*Knockout Punch:* D - PD - P, F.

*Taunt:* P, L, P, L.

**platforma:** Amiga 500

(recenze viz EX 48)

**existuje na:** CD32



O gymnastickou vložku se postarala Foxy Roxy (Roll Over Sweep).



Princ Leon předvádí, jak se učil plavat (Swim Attack).



Leon přitáhl na bojiště svůj oblíbený zesilovač a zahrál Foxy Roxy tak, že ji trefil šlak! (Powerchord).



Rhei Rat se netváří moc jako krysa, ale já dostat od Kendo Kojota takovouhle šlupku (Slamming Punch), tak taky nevím...

## Prince Leon the Lion

*The Leon Experience:* P, L, D, L.

*Rage Within:* D, P, D, P.

*Wild Side:* L - LD - D - PD - P.

*Powerchord:* P - PD - D - LD - L.

*Roar:* L, P - PD - D.

*Swim Attack:* D - PD - P, F.

*Bite:* L, L, L, P.

*Taunt:* P, L, P, L.



Taková úplně hrozně nenormálně normální mapa aktuálního bojiště.

## Foxy Roxy

*Pentjak Silat Mind Throw:* F, F, F, F, F, N.

*Call of the Lotus:* L, D, N.

*Kuntao Kata:* D, P, D, P.

*Roll Over Sweep:* D - PD - P, F.

*Spin Attack:* LD - D - PD, PD+F.

*Whiplash Kick:* P - PD - D.

*Taunt:* P, L, P, L.

## Ivan Bear

*Rage of the World:* L, P, D, N.

*Jab-Al-Nar:* L, L, L, P.

*Strength of the North:* L, P - PD - D - LD - L.

*Earthquake:* D, D, D, N.

*Big Belly:* P, L - LD - D.

*Taunt:* P, L, P, L.



Kung-Fu Králík předvádí Panthovi tanec smrti. Ne že by se to panterovi nelíbilo, ale je z toho úplně vedle.



Vrchní šéf Dali Llama se díky chvílkové nepozornosti stal obětí zcela legálního kopu Kojota, což znamenalo začátek jeho konce.



Možná to zní paradoxně, ale poslední dva bojující (Karate Croc a Dali Llama) patří k nejlehčím soupeřům. Croc právě dostává lekci od Kojota (Head Butt).



Podivujte! Letil! Letil!



Zvítězil jsem. A nebylo to nic těžkého...

**L** - vlevo, **P** - upravo, **N** - nahoru, **D** - dolů, **LD** - vlevo dolů, **LN** - vlevo nahoru, **PD** - upravo dolů, **PN** - upravo nahoru, **F** - fire. Je-li mezi jednotlivými fázemi pomlčka (","), jedná se o plynulý pohyb joystickem, tj. čtvrtkruh, půlkruh apod.



Medvídka Ivan má rád zemětřesení, zvlášť když ho sám vyrábí, ale taková ohnivá pracka a ohnivá zadní noha taky nejsou k zahození!



-Joe

# 1944 Across the Rhine

platforma: PC-CD

(recenze viz Excalibur 49)

Vladimír Ponecháš



Obsluha protitankového děla při práci. Ve hře jsou velice nebezpeční a já je nicméně co nejdříve rychlým útokem.



Hra bere do úvahy i roční období a počasí. Právě teď vjíždím se svým Tygrem do rozbombardovaného města.



V tomto kufru mám všechny osobní věci. Nechybí tady ani metály a deník s údaji o bitvách, kterými jsem prošel.



Na věži se dá používat i dalekohled. Za chvíli by se mezi domy měli objevit nebezpeční američtí Shermani.

130

**J**ak jsem už napsal v recenzi, je hra *1944 ATR* jedna z nejlepších strategických her své kategorie. Autoři se snažili udělat co nejlepší a nejdokonalejší simulátor, a proto se nevyhnuli nutným větvením a tím pádem se zvýšila i složitost hry. Proto se vám určitě stane, že ze začátku se do hry zamotáte takovým způsobem, že nebudeste vědět, jak se jmenujete a kolikátky boty nosíte. Proto první věcí, kterou spácháte, než začnete hrát tento boží simulátor, je přečíst si (když už nic, tak alespoň povrchně) dvě příručky (budete muset umět anglicky, jinak si toho pravděpodobně moc nepřečtete). Až potom se dostanete do toho pravého herního napětí a budete přímo nenávidět počítač - proč mu to přepočítávání úrovňě tak dlouho trvá? Ale vzhledem k tomu, že ne každý je v angličtině fenomén, jsem se rozhodl, že napiši tento návod. Vždyť cesta nevědomého je vždy kamenitá.

## HLAVNÍ MENU

Hned v úvodu se dá *ATR* rozdělit na dvě základní části. Buďto budete koukat nebo si budete hrát. Ta první je propracovaná velice dobře (položka campaign). Na obrazovce se objeví



V plném útoku jsem si najednou něčeho všimnul. „To bylo... Né, to snad ne...“ Nechal jsem útoku útokem a vrátil jsem se zpátky. Skutečně, byla to kráva.



Tento neznámý fašistický voják vás volá, abyste se zapojili do hry.



Takto nějak vypadá mapa před začátkem bitvy.

## RADY

Pokud chcete přebrodit řeku a není na blízku most, použijte klávesu „D“, která zapojí automatickou a tank po vodě jednoduše přejede (je to takový miniaturní podvýdej).

Pozor na ty mosty.

Při panickém útěku (taktický ústup) se snažte dostat do hor, kde se stanete méně nápadným terčem. Je to pravda. Jednou jsem honil americký jeep po horách asi hodinu. Jen co jsem ho spatřil, snažil jsem se ho zaměřit. Ale než jsem ho zamířil, už byl zase fuč.

Nesnažte se dostat ze hry „resetem“ nebo „teplým startem“ (ALT+CTRL+DEL), mohlo by se stát, že vám na hardisku zůstane až 60 MB skrytý soubor, který Nortonem nevidíte. Potom se jenom budete divit, pročpak že je ten můj hard o 60 MB menší?



Tak jako Němci i Američané mají svá vyznamenání. Právě jsem šťastně dokončil bitvu a vytlačil fašisty z Porýní.



Sherman nedopadl také moc dobře. Toho už nikdo nedá dohromady.



Měl jsem smůlu a dostal jsem plný zásah protitankovým granátem. I to se stane.



Když si člověk nechce hrát, ale koukat, tak uvidí asi toto.

pěkně nakreslená mapa západní a střední Evropy. Vy jediné co uděláte je, že si zvolíte divizi a následovně koukáte. Po Evropě se pohybují šípky (armády), které za sebou nechávají stopu.

## CHCEME SI HRÁT

Ta druhá část začíná ne zrovna optimisticky a to čekáním (i když máte Pentium na 90 MHz, tak si počkáte). Na obrazovce se vám potom objeví tři okna a ovládací panel. Jak zanedlouho zjistíte, jsou rozvrženy vcelku chytře. První okno představuje statickou mapu, na které je vidět postavení jednotek, které jsou zobrazeny jako čtyřhranné ikony s označením. Tuto mapu budete používat méně, ale jak si zkrátka všimnete, je potřebná v navigaci při přípravě boje. Hlavně ji využijete, když budou nepřátelé dál od vás. Druhé okno je také mapa, ale s tím rozdílem, že už není statická. Dá se libovolně zmenšovat nebo zvětšovat - jak je libo. Samozřejmě, že nechybí ani možnost posunu po obrazovce. Tato mapa je také velmi potřebná pro orientaci v terénu, a hlavně když se zamícháte mezi vícerou obrněných strojů. V tom případě ztratíte asi přehled. Proti tomu je velmi dobrý detailní pohled, který je možné nastavit až na



Sherman dostal plný zásah. Následoval výbuch a vy vidíte už jenom jeho trošky.



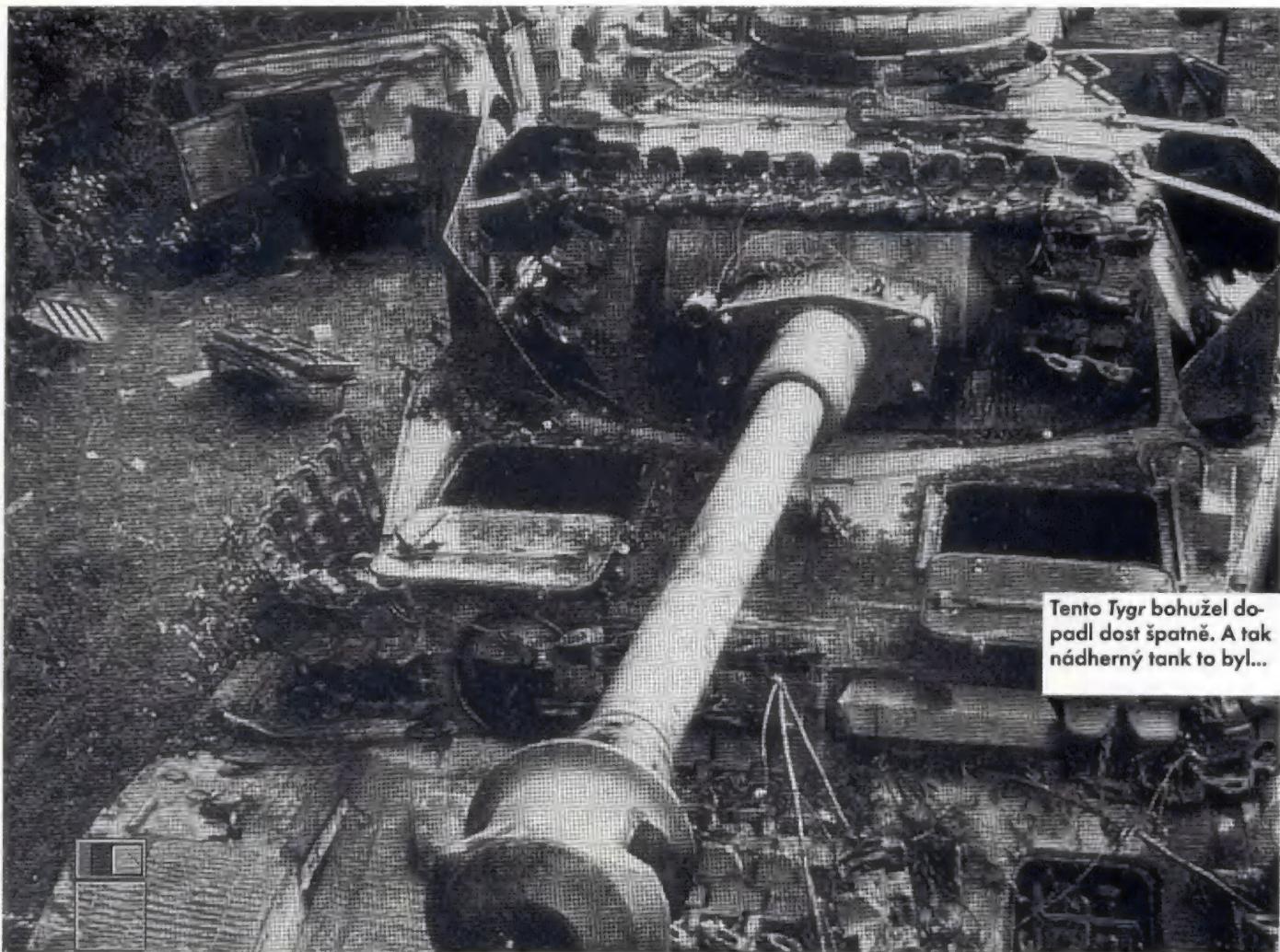
Výběr vojenské techniky je udělán velice pěkně. Nemohou chybět ani technické parametry, 3D pohled a černobílá fotka.



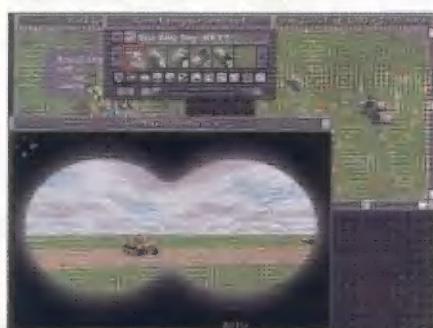
Jsem na náměstí zničeného města. Všechna vojenská technika je vykreslena stejně pěkně jako toto terénní vozidlo vedle mě.



Gratulace po vyhrané bitvě. Člověku se po těle rozleje pocit zadostiučinění a má radost jako malé děcko.



Tento Tygr bohužel dopadl dost špatně. A tak nádherný tank to byl...



Německý tank se rychle bliží k frontové linii. Byl ode mě moc daleko, tak jsem použil dalekohled.



Po boji to vypadá jako o svatojánské noči. Všude kolem hoří stroje a na člověka to působí velice depresivně, když se podívá na zoom mapy a vidí tu spoušť, kterou přinesla bitva.

přesnost několika metrů. Posledním oknem je tak toužebně očekávaný tank. Toto okno můžete nastavit do dvou velikostí. Samozřejmě, že záleží na tak nepodstatné věci jako je výkonost vašeho počítače. Ale nebudu předbíhat, pěkně postupně. Velmi závažným rozhodnutím se ve hře jeví volba hodnosti. Ta totiž rozhodne, do jakého postavení se zařadíte. *Sergeant (Unteroffizier)* až *2nd Lieutenant (Leutnant)* vám zabezpečí velení nad třemi a více tanky. Při volbě *1st Lieutenant (Oberleutnant)* až *Captain (Hauptmann)* se stanete velitelem asi třech čet a poslední hodnost majora vás vynese do výšin třech - čtyřech rot, ale i více. Další věcí, kterou musíte brát v úvahu je fakt, že počítač vás skoro pokaždé přesune dost daleko od centra boje. Proto musíte čekat, až se na dotyčné místo dostanete. A ještě k tomu se centrum neustále přesouvá. Doporučuji, abyste zpočátku nechali zapojenou automatiku a urychlili čas. Ty volnější povahy si mohou automat vypnout a zabavit se projížďkou po okolí a nebo si zastřílet na své spolu-bojovníky (nemusíte se bát, nikdo vám to nevrátí). V tom případě ale

oslabují jenom své postavení. Dávejte jenom pozor, abyste neztratili orientaci a nejezdili po okolí jako slepí. Ve fázi začátečníků se vám to bude stávat často. Přímo hru můžeme rozdělit na dvě části. A to na simulátor a na strategii (jen tak mimochodem, právě ta strategie dělá z této hry to pravé ořechové). Strategie v reálném čase je udělaná klasicky. Ovládáte zvolené stroje nebo skupiny strojů pomocí krátkých příkazů jako agresivní útok, normální útok, ústup...

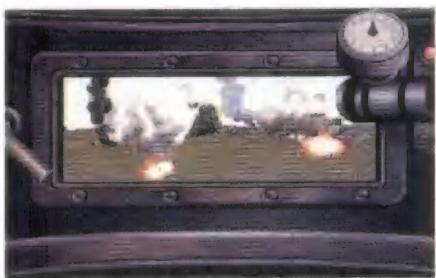
## TANK

Tank je rozvržen do tří částí. První část je kulometní hnízdo na věži. Tady můžete střílet z kulometu. Ale co je hlavní, je možné se koukat na nepřítele, který je ještě daleko, pomocí dalekohledu a tím pádem střílet ještě dříve, než byste ho zpozorovali z věže periskopem.

Pokaždé se snažte dostat nepřítele do zorného pole periskopu (zaměřovače) a potom vystřelit. Jinak se dá střílet ještě jiným způsobem. Když uvidíte v dalekohledu nepřítele, přepněte se do věže. Tady nastavte dělo



**Nákladák vzadu už hoří. Na tato lehká vozidla můžete klidně použít i kulomet na věži. Jejich pancéřování je ubohé a ještě k tomu nemají možnost vám to vrátit.**



**Když člověk vidí, jak nelitosná a krvavá válka je ta na monitoru, musí se mu stáhnout hrdlo při pomyslení na tu, která se udála před půl stoletím.**



**Zoomovací mapa se dá zmenšit do detailů. Při přejezdu městem potom můžete sledovat jednotlivé cesty, ale i případné překážky.**

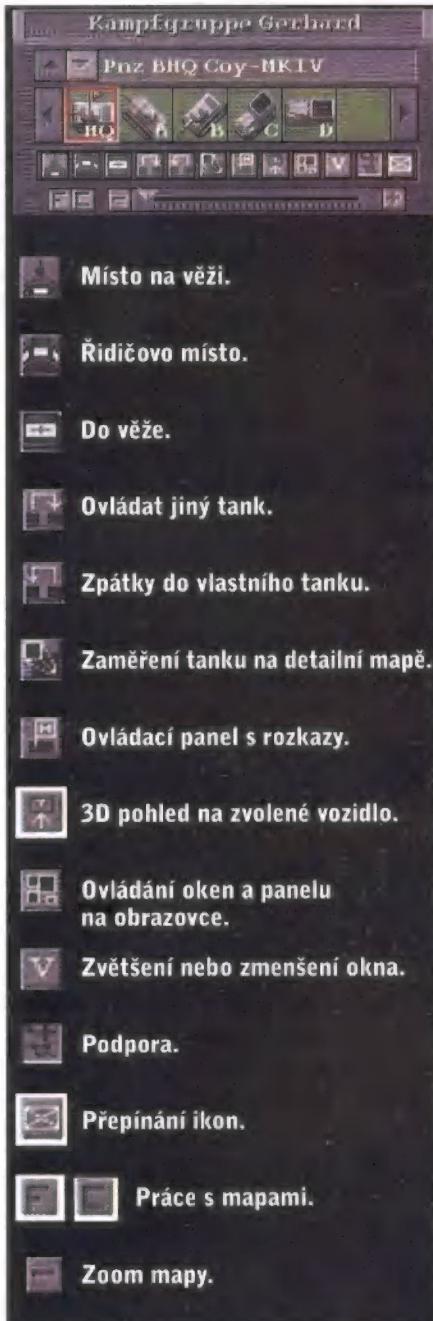
do vyšší polohy (podle toho, jak je nepřítel daleko) a vystřelite. Pozor, ne snažte se hrát na hrdiny a střílet lážo plážo. Dobití děla trvá totiž dost dlouho a mohlo by vás to stát tank a tím pádem život ve hře. Poslední částí je místo řidiče. Toto místo nemá moc velké uplatnění, a proto ho budete navštěvovat jenom minimálně. Tank totiž můžete ovládat pomocí šipek i z věže. Tady vás upozorním na malý detail. Nesnažte se jezdit rychle přes mosty. Mohlo by se stát, že pod vámi spadne. Poslední částí na obrazovce je ovládací panel. Ikony z něj můžete vidět vedle textu.

## TAKTIKA

Nějaká dokonalá taktika neexistuje. Hra je totiž velmi vynálezavá, a proto neuplatníte jednu jedinou taktiku, kterou by jste všechno vyhráli. Doporučují vám však vyzkoušet takzvaný *klínový útok*. Ten se dá uskutečnit jenom při frontovém útoku. A to znamená, že přerazíte obranu nepřítele na jednom místě a zůstane nepřátelských sil obejdete a udeříte jím do zad. Dalším dost používaným útokem je *obchvat*. Ten uděláte tak, že zaútočíte čelně s jednotkami na střed obrany a ze zálohou potom chvíli počkáte. Nepřítel vás bude chtít automaticky sevřít do kleští, ale jen co se o to pokusí, zaútočí na něj záloha. Samozřejmě, že můžete útočit jak chcete, ale žádná taktika není zaručená. Svou taktiku můžete podpořit dělostřelectvem a leteckou podporou.

## ZÁVĚREM

Tento článek není čistokrevný návod. Jedná se spíše o poznatky a zkušenosť, které by vám měly dopomoci k zdárnému dohrání tohoto super špičkového simulátoru. —VLAPON



# Agent Mlíčňák

Experimentální super mega extra návod aneb první **hint book** v Excaliburu (a v českých herních časopisech vůbec).

Tento návod vypadá úplně jinak než všechny jiné návody v Excaliburu a všech ostatních počítačových časopisech na našem trhu. Není to další mutovaná generace Excaliburu, ale pouhý experiment, kterého jsem se ve slabé chvíli dopustil (dělám i horší věci). Odpovídám tak na diskusi ve vašich dopisech, která panuje od nepaměti. Uveřejňovat kompletní návody, které hráči zkazí požitek ze hry, nebo jen jakési náznaky? Tento druh návodu by vám s trohou trpělivosti mohl přinést to, na co čekáte. Nemusíte ho číst celý, stačí, když zakysnete, najít téma, které vás zajímá a postupně odkrývat odpovědi. Protože se u nás neprodávají tzv. *hint-booky*, bude tento princip mnohým z vás asi neznámý. Proto malá rada. Čtěte tak, že si vezmete k ruce list papíru, kterým si zakryjete text, který nechcete vidět (asi ten co je více dole). Na každý problém existuje několik rad, které jsou odstupňovány - od nejobecnější až po konkrétní řešení problému. Pochopitelně se asi stejně najdou nedočkavci, kteří nebudou moci vydržet to napětí a hned při prvním zákyse proběhnou všechny poslední odpovědi celého návodu. Jejich problém. Připraví se tak o velmi příjemný hráčský zážitek, který čeká na nás ostatní.

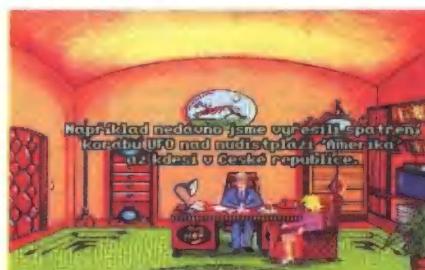
Tento typ návodu má své výhody i nevýhody. Z těch nevýhod je to předně skutečnost, že se nedá číst jako příběh, což některí čtenáři (hlavně ti bez přístupu k počítačům) rádi dělají.

Další komplikovaností může být fakt, že na různé otázky existuje různý počet rad. Může se pak stát, že hráč, který za žádnou cenu nechce odkrýt „poslední radu“ ji omylem přečte. Tento problém platí pro všechny *hint booky*. Pokusil jsem se ho vyřešit tak, že na konci předposlední rady je křížek ✕. Ještě jsem tento přístup nikde neviděl, takže uvidíme, jak se osvědčí.

Výhodou je pak to, že skutečnému hráči (tedy ne tomu lenochovi, který jen řuká myši na obrazovku, čte instrukce v návodu a směle si dovoluje sám sobě říkat *pařan*) umožní hru prožít s plným nasazením a i zákysové situace překonat vlastním myšlením. U běžného návodu musíte záky-

sové místo nejprve vyhledat v textu návodu, čímž často přečtete i věci, které jste ještě nevyřešili a tím si nechutně pokazíte větší část hry, než jen ten zákysek. I když místo v návodu nakonec najdete, nepřekonáte ho vlastním důvtipem, ale trapně si odpověď přečtete, což je pochopitelně potupa každému skutečnému HRÁCI. V *hint-booku* návodu si ale zákysové místo snadno najdete pomocí dvou listů papíru a pak ho překonáte vlastním myšlením díky odstupňovaným tipům. Prostě lahoda. Normální návody prostě vedou k pasivitě hráče. Hru pak nehrájete, ale přežíváte. Samotný požitek ze hry jako takové se vytrati (mluvím z vlastní zkušenosti). S *hint-bookem* návodem hru skutečně hrájete a prožíváte (konec placené reklamy).

*P.S. Napište nám, jak vám tento typ návodu vyhovuje/nevyhovuje. Budte, prosím, konkrétní a napište nám i o svých zážitcích při jeho používání. Psaní mi sice dalo podstatně více práce než obyčejný návod, ale to neznamená, že na tomto typu návodu budu lpět jako na nejvyšší dokonalosti. Takže napište a my se pak podle vaší reakce rozhodneme, jestli v takových návodech dál pokračovat, nebo ne.*



*Intro Mlíčnáka je dlouhé, rozsáhlé a správně učecané. Nikoho nenechá na pochybách, co bude následovat. V české verzi hry věškyně šíšlá. Nice touch, řekl bych.*



*Horou zlata v bance to začíná a horou zlata to také skončí. Peníze prostě točí světem, i tím ve videohrách. Je to dobré a nebo špatně?*

platforma: PC

(recenze viz Excalibur 49)

## ČÁST PRVNÍ: VÝCVIKOVÝ TÁBOR

### Strážník mne nechce pustit do tábora.

1. Co bys asi ukázal vrátnému v továrně, kde pracuje tvůj děda?

2. Zkus se legitimovat. ✕

*Navol si inventář, klikni na dokumenty (dal ti je séf agentury v intru), vyskoč z inventáře, klikni na strážníka? (Použijej dokumenty na strážníka).*

### Jsem v táboře, ale nevím co dál.

1. Vrať se ke strážníkovi a promluv si s ním.

2. Musíš najít kapitána, už tě očekává. ✕

*Jdi do dveří označených „001“.*

### PRVNÍ ZKOUŠKA - UTEČ Z VĚZENÍ

### Jsem zavřený ve vězení a nevím, jak ven.

1. Nejprve musíš sebrat všechno, co sebrat jde. ✕

*Utrhni žárovku.*

### Zkoušel jsem používat všechno na všechno, ale stále nemůžu z vězení ven.

1. Nemáš hlad? Zkus si říci o jídlo.

2. Možná bys mohl svou žádost zopakovat. ✕

*Volej do mříží dokud ti nepřinesou talíř s „jídlem“.*

### Mám talíř, ale pořád nejsem z vězení venku.

1. Pořádně si talíř prohlédni.

2. Ta utržená šňůra na zemi asi nebude na prádlo. ✕

*Připevní elektrický kabel k talíři a vyzkoušej past sepnutím spínače upravo od dveří.*

### Past je hotová, co s ní dál?

1. Past nebude k ničemu, pokud se do ní nechytí oběť.

2. Kapitána jsi už jednou přivola.

3. Zavolej do mříží, že ti jídlo nechutná. ✕

*Po elektrifikaci seber klíč z těla a otevři dveře.*

## DRUHÁ ZKOUŠKA - ZÍSKEJ HESLO

### Na kapitána neplatí žádná domluva, co s ním?

1. Každý má nějakou Achillovu patu, u někoho je to **chodidlo**.

2. Kapitán je lechtivý. ✗

*U překážkové zdi utříni trávu a použij ji na kapitána (zlochtej ho).*

### Sebral jsem kapitánův nůž, ale nevím, kde ho použít.

1. Je to **Rambo-nůž**, takže přeřízne úplně všechno.

2. Třeba i kov. ✗

*Použij nůž na plot za stanem.*

### Našel jsem „něco podivného v zemi“, ale nevím jak to vytáhnout.

1. Pomůcka je **uschována** za překážkovou zdí.

2. Budeš jí muset přeskočit, ale tvoje nohy na to samy nestačí. ✗

*Vytrhni z postele ve vězení pružinu (pokud ji už dávno nemáš) a použij ji na zem před překážkovou zdí. Pak na ni hupsni.*

### Lopatou jsem vykopal krasohled, ale teď nevím kam s ním.

1. Pokud se nelibí tobě, možná **zaujme** někoho jiného.

2. Zkus ho za něco vyměnit. ✗

*Vyměň krasohled s hlídačem v hudec za vojenský časopis o pletení.*

### Co s tím podivným časopisem pro vojáky?

1. Přečti si předešlou **radu** číslo jedna.

2. Co je vlastně tvým úkolem? ✗

*Ach jo. Ukaž časopis kapitánovi svázanému v jeho kanceláři.*

## TŘETÍ ZKOUŠKA - NAJDI KAPITÁNA

### Hospodský mne stále nechce vpustit do levých dveří.

1. Zkus **odlákat** jeho pozornost

2. A co mu do hospody vypustit nějaké zvíře. ✗

*Jdi chytit ptáka, který sedává na dřevěném sloupu.*

### Jak mám chytit ptáka?

1. Snad by ho zaujalo **něco dobrého** na Zub.

2. Možná nějaké drobky, nebo zbytky. ✗

*Ze stolu v hospodě seber zbytky fidla.*

### Pták baští zbytky, ale chytit se stejně nenechá.

1. Kdybys tak měl **pilulky** na spaní.

2. Ten kdo má největší zodpovědnost může mít potíže se spánkem. ✗

*Prášky jsou v kapitánově stolku.*

### Jak otevřu kapitánův stolek?

1. Bude to chtít pořádnou **ránu**.

2. Možná někdo v okolí bude mít třaskavinu. ✗

*Seber granát začtenému strážníku.*

### Jak mám použít granát na stolek?

1. Házet v místnosti asi moc nepůjde, takže budeš potřebovat něco, čím granát **odpálíš** na dálku.

2. Kdybys tak měl kuš špagátu.

3. V popelnici před hospodou najdeš lano.

✗

*Použij lano na granát a ten pak na stůl v kapitánově kanceláři.*

### Mám prášky a pořád nemůžu chytit ptáka.

1. Pták musí prášky **spapat**.

2. Zkus mu vylepšit stravu. ✗

*Použij prášky na zbytky fidla a to pak na sloup na kterém pták sedává. Seber spícího ptáka.*

### Jak odlákám pozornost hostinského?

1. Trocha zvířeny by měla stačit.

2. Použij ptáka v hospodě.

### Hostinský se věnuje ptáku, ale já do dveří stejně nemůžu.

1. Když stál hostinský u baru, neustále **popíjel** ze svého hrníčku.

2. Co mu trochu vylepšit jeho pití? ✗

*Budeš muset nabrat trochu bláta ze cvičiště.*

### Jak mám nabrat bláto ze cvičiště?

1. Nejprve musíš mít hostinského **hrnek**.

2. Když se tvoje postavička nemá k přiblížení k bahnu, budeš jí muset přinutit. ✗

*Zkus přeručkovat po laně nad bahnem.*



Kapitán provází Mlíčnáka první třetinou hry, aby ve velkém finále udělal průrazný (doslova) comeback. Jak vidíte, nebudou vaše vztahy s ním vždy přátelské.

### Nad bahnem ručkuju jak blázen, ale bahno stejně nenaberu.

1. Hrnek budeš muset použít, když jsi v bahnu nejbliž. ✗

*Až spadneš, na nic nečekej a použij hrnek.*

### Jak mám použít hrnek s bahnem na hospodského?

1. Na pultu stojí hrnek s alkoholem, ty máš hrnek s bahnem. ✗

*Vyměň oba hrnky.*

### Hospodský stále kouká na ptáka a nechce pít.

1. Možná na svůj hrnek **zapomněl**.

2. Zkus mu ho připomenout. ✗

*Promluv na hospodského.*

### Jsem ve sklepě, ale kapitána nikde nevidím. Asi jsi mi kecal, KaTe.

1. Nekecal.

2. Dobře se dívaj okolo. Možná se tu něco pohně. ✗

*Kapitán se dívá skrz otvor po suku v jednom sudu. Pichni ho do očička prstem (klikni na otvor v sudu).*

## ČÁST DRUHÁ: VESNICE

Ve vesnici musíte splnit celkem pět úkolů a to prakticky v jakémkoliv pořadí.

### ÚKOL PRVNÍ - VOSÍ HNÍZDO

#### Nemohu se dostat do poklopu pod vosami. Můžu s hnizdem něco udělat?

1. Snad by ses ho mohl pokusit **sestřelit**. ✗

*Použij šípku na vosí hnizdo*

#### Jak mám zkomentovat šípku?

1. Budeš potřebovat celkem **tři části**. Špičku, tělo a ocasní plochy. ✗

*Ježek má jehlan, který ti poslouží jako tělo šípky.*

#### Jak mám získat jehlan od ježka?

1. V pohádkách a počítačových hrách si ježkové pochutnávají na **Jablíčkách**. ✗

*Dej ježkoví jablko - dostaneš jehlan (před tím si nahrajte pozici, je tu perfektní animace).*

#### Kde je nějaké jablko?

1. Hledej v **domcích**. ✗

*Jablko (i když umělé) je na mísce na stole v domku č.2.*

## Jablko jsem našel, ale jak ho mám sebrat?

- Když té babička zmercí při krádeži jablka, budeš ji tam asi muset **podstrčit** něco jiného, podobně kulatého i když třeba menšího. ✗  
*Prohod jablko s ořechem.*

## Jak získám ořech?

- Ořech visí na jednom ze **stromů**.
- Promluv na veverku, třeba se nechá uka-  
cat a hodí ti ho.
- Máš dobrou vyřídku - zkus ji (veverku)  
oslovit ještě jednou. ✗  
*A ještě jednou.*

## Jak mám najít ořech v trávě?

- Možná bys ho mohl **vyhrabat**. ✗  
*Použij hrábě na trávu pod stromem s veverkou.*

## Hrábě jsou pokřivené, jak je mohu narovnat?

- Budeš potřebovat **stužku**, kterou hrábě stáhneš. ✗  
*Dívka v domku č. 2 má stužu.*

## Jak mám získat stuhu od majitelky?

- Získej si její srdce přes **kalorie**. ✗  
*Dej jí cukrátko, dostaneš stužu.*

## Jaké cukrátko proboha?

### Žádné tu není.

- Možná ho má **někdo z lidí** tady okolo.
- Třeba je rodu mužského. ✗  
*Promluv si s hlídačem u domu - dát ti koláček.*

## Co mám s koláčkem provést, aby byl pro dívenku dost dobrý?

- Budeš ho muset nějak hezky **vytvarovat**.
- Třeba do srdíčka. To by mohlo zabrat.
- Možná bys mohl koláček promáčknout nějakým otvorem ve tvaru srdíčka. ✗  
*Protač koláček srdíčkovým otvorem v kredenci v chatě u jezera.*

## Mám koláček v požadovaném tvaru a něco není stále v pořádku.

- Pamatuj, **obal** prodává.
- Musíš ho prostě hezky zabalit, to je všechno. ✗  
*Vezmi odhozený, pošlapaný a poplivaný celofán od nohou hlídače a zabal do něj koláček.*

## Kde je nějaká špička na šipku?

- Místo špičky použiješ **jehlu**.
- Jehla je přesně tam, kde bys ji nejméně hledal. ✗  
*Prohledej krajní kupku sena na poli.*

## Kde najdu nějaký ocas pro šipku?

- Co dávali **indiáni** na šípy?
- Nestačilo by ti pírko?
- Slepice má peří dostatek. ✗

*Nakopnij slepici, která se prochází po poli. Seber pero, které vypadne.*

## Mám tři části nutné pro sestavení šípky, jak je dám dohromady?

- Cím se nejčastěji **spojují** dvě věci?
- Šéf agentury ti před tvou expedicí něco předal. ✗

*Použij super-lepidlo a všechny tři části slep dohromady. Dostaneš šípku.*

## Vosy odletěly, co mám udělat s tím poklopem, mám jít dovnitř?

- Ano. ✗  
*Otevři poklop a vejdi dovnitř.*

## ÚKOL DRUHÝ - VYLEZ NA DUTÝ STROM

### Když se na dutý strom pokousím vylézt, vždycky mě zlochtá nějaké zvíře, žijící uvnitř.

- Budeš muset zvíře **vystrašit**.
- Pták, který uvnitř žije je moudrý a militantně vzdělaný. ✗

*Budeš muset vyrobit falešný granát a vhodit ho do dutiny ve stromě.*

## Jak vytvořím falešný granát?

- Nejprve budeš potřebovat něco, co se mu podobá **tvarem**.



*První zkouška při testech na agenta - agent wanna-be je pod zámkem a má se dostat ven. Ačkoliv by se na první pohled mohlo zdát, že ve vězení už není co demolovat, Mlíčnák nás přesvědčí o opaku.*

- Projdi se kolem opevněného domu. ✗  
*Seber starou, seschlou bramboru za domem.*

## Bramboru mám, ale jak z ní udělám granát?

- Základ bude v **barvě**.
- Granát je černý, brambora hnědá, to se musí změnit. ✗

*Použij zčernalý smetáček na bramboru - vymodeluješ falešný granát.*

## Kde seberu smetáček?

- Bude někde, kde je čisto, kde se **uklízí**.
- Jen jedna polovina populace si potřpí na úklid. ✗

*Smetáček je v domě č. 2.*

## Jak přesvědčím babičku, že jsem ten správný adept na zapůjčení jejího smetáčku?

- Je jeden takový klasický dárek, který ženu nikdy (asi) nezklame. ✗  
*Jsou to květiny, daruj babičce kytku. Smetáček pak hravě dostaneš.*

## Jednu kytku jsem už použil, co s tou druhou.

- Máš na vybranou a výsledek hry to neovlivní - daruj ji babičce, nebo její vnučce.

## Jak se mám dostat na ostrov pro kytičky, když je z pádla v lodce jenom polovina?

- Budeš muset pádlo **nastavit**.
- Stačí najít správnou větev a uříznout ji. ✗  
*Použij motorovou pilu na levou spodní větev u dutého stromu.*

## Jak nastartuju motorovou pilu?

- Možná nějaká **náhrada** paliva.
- Co třeba alkohol. ✗

*Seber hlídačovu láhev a použij ji na motorovou pilu.*

## Jak seberu hlídači láhev?

- Zkus ho **vystrašit**.
- Možná kdybys ho překvapil zezadu.
- Zajdi vrchní cestou za dům, obejdí ho podél zdi a když výjdeš zase u hlídače, zastav se za jeho zadý tak, aby tě neviděl. ✗  
*No a nyní už na něj stačí jenom zavolat, lekne se, upustí láhev a ta je ted celá tvorec (hlídače totíž zlobí plotýnky a nemůže se pro ni ohnout).*

## Mám větev, ale nevím jak ji použít.

- Nastav s ní **pádro**. ✗  
*Přilep větev k ulomenému pádrovi a hned můžeš vyplovout (lepidlo je rychloschnoucí).*

## Smetáček mám, ale kde je černá barva?

1. Možná to nebude **tekutá** barva.
2. Burian jednou namaloval obraz kávovou usedlinou.
3. Co takové saze? ✗

Použij smetáček na saze usazené v komíně krbu v chatě u jezera.

## ÚKOL TŘETÍ - PODKOPEJ SE POD ZDÍ

### Kde je nějaká lopata? ✗

Je zavřená ve sklepě domu č. 2

### Jak se dostanu přes psa u domu č. 2.

1. Psi mají rádi **kosti**. ✗

Dej mu kost dinosaury.

### Kde najdu kost pro psa?

1. Je to stará kost. Je uložená pod **nánosem horniny**.

2. Prohlédni okolí jeskyně. ✗

Zvedni kámen u kroví před jeskyní.

### Jak zvednu kámen u jeskyně?

1. Automechanik by ti uměl **poradit**.
2. Pořádně si prohlédni zaparkované auto. ✗

Vezmi hever z auta u domu č. 1 a použij ho na kámen před jeskyní.

### Jak dostanu hever z auta?

1. Pořádně si auto prohlédni a zkus **pootevrit** co se dá.

2. K čemu je asi ta páka u sedadla?

3. Otevři pravé dveře auta u domu č. 1.

Stiskni páku - otevře se kufr.

4. Vezmi krabici s náradím z kufru. ✗

Podívej se do krabice s náradím - hele, hever je na světě.

### Ve sklepě domu č. 2 nic, ale vůbec nic nevidím.

1. Nejprve se trochu porozhlédni. Někde by tu přeci měl být **vypínač**, ne?

2. Zdi jsou pod nánosem špínou. Pokud tu vypínač je, pod tím prachem ho zaručeně nenajdeš.

3. Když jsi prozkoumal potemnělý sklep, vylez ven a třískni s víkem od sklepa. ✗

Vrať se dolů - prach opadl a objevil se vypínač.

Stiskni ho a seber lopatu.

### Mám lopatu, ale nevím, kde ji použít.

1. Kam se to vlastně musí dostat? ✗

Použij ji u zdí do opevněného domu.

### Co mám udělat s hřebenem z auta? ✗

Nic.

## ÚKOL ČTVRTÝ - PŘELEZ ZED

### Jak přelezu zeď domu?

1. Jako ve filmu.
2. Budeš potřebovat kotvu... ✗  
... a lano.

### Kde je kotva?

1. Přesně **tam** kde má být.
2. Kotvy bývají u lodí.
4. Některé lodě plavou, jiné už doplavalny ✗  
Kotva je u vraku lodi pod hladinou rybníčka.

### Jak se dostanu pod vodu?

1. Asi se budeš muset **potopit**.
2. K tomu budeš potřebovat alespoň minimální výstroj. ✗  
Použij zkomoletovanou potápěckou výstroj před rybníčkem.

### Jak zkomoletuji potápěčský úbor?

1. Budeš potřebovat alespoň **dvě základní věci**.
2. Něco na nohy a něco na oči. ✗  
Použij potápěcké brýle na ploutve - získáš potápěčský komplet.

### Kde jsou potápěcké brýle a ploutve?

1. To by tě nikdy **nenapadlo**.
2. Už se do nich někdo oblekl, respektive, byl oblečen. ✗  
Prohlédni si strašáka v poli.

### Jak se zbavím vran na strašáku v poli?

1. Když se nelekoun strašáka, možná je vyděši nějaká **velká rána**.



Při své originalitě je únik z vězení možná trochu brutální. Alespoň jsme se ale vyhnuli klasickému shazování louče na kopu slámy. Schválně v kolika adventure hrách už byl tento způsob použit? Řešení na stránce 149 vlevo dole, pod tlustou čarou.

2. Třeba takový výstřel. ✗

Seber pušku z domu č. 1 a použij ji na vrány na strašáku. Vrány odletí.

### Jak seberu pušku, děda mi ji nechce dát?

1. Přopovídej si s vnukem **dědy**.
2. Když se vnuk trefí do koše, děda ho vezme do Zoo.
4. Kluk je moc malý a koš je moc vysoko. ✗  
Posuň koš níže.

### Jak posunu koš?

1. To bude práce pro **mechanika**.
2. Nějaké nářadí by bodlo. ✗  
Použij francouzský klíč na koš.

### Kde je francouzský klíč?

1. Možná tam, kde bylo i jiné **nářadí**.
2. Snad v nějaké krabici. ✗  
Podívej se ještě jednou do krabice na nářadí z auta.

### Kluk se pořád kouká na koš, nemohu ho posunout. ✗

Promluv si s klukem, odvrátíš tak jeho pozornost.

### Potápím se, ale nemohu pod vodou najít kotvu.

1. Prohlédni si kurzorem **okolí vraku**. ✗  
Kotva je u kýlu lodky (levá část).

### Kotvu jsem našel, ale nemohu ji sebrat.

1. Pod vodou nevydržíš **dlouhou**.
2. Musíš na kotvu kliknout hned potom, co se vynoří zpoza korálu vpravo.  
Pokud nestačíš na kotvu včas najet kurzorem, použij malý trik. Když v inventáři použijes potápěčský úbor, tvůj cursor zmizí (zůstává v pravé horní oblasti obrazovky) a probíhá animace. Nyní pohni myší tak, aby se kurzor (který nevidíš) přesunul do levé spodní části obrazu tam, kde bude za chvíli kotva (chce to cvik). Jakmile se objeví screen pod vodou, nebude tvůj kurzor již tak vzdálen od předmětu a lehce na něj stíhneš na kliknout včas.

### Kde je lano?

1. Lano, nebo **šňůra**, to je jedno.
2. Prohlédni si okolí domku č. 2. ✗  
Seber šňůru na prádlo.

### Jak seberu šňůru na prádlo?

1. Šňůra má zatím práci. Musí sušit **prádlo**.
2. Nemohl bys tomu procesu sušení nějak pomoci?
3. Použij větrák na prádlo na šňůře. ✗  
Jdi k babičce v domě č. 2 a řekni jí, že prádlo je suché.

## Mám kotvu i lano, ale nevím co s nimi.

1. Byl jsi také nucen v tělocviku šplhat?

2. Spoj lano s kotvou. ✗

Použij lano s kotvou na zeď domu.

## ÚKOL PÁTÝ - PODPLAT STRÁŽNÉHO VALOUNEM ZLATA Z JESKYNĚ

### Před jeskyní je kroví, jak se přes něj dostanu?

1. Na keře, nebo vysokou trávou existuje zpravidla jeden účinný způsob.

2. Posejkej ho. ✗

Použij srp na kroví.

### Srp je tupý, kde ho mohu naostřit?

1. Chce to trochu představivosti. Jak vypadá mechanický brousek?

2. Je to takové kolo, které se točí a točí, ...

3. Prohlédni si okolí rybničku. ✗

Použij srp na studnu u rybníka.

### Jak mám dostat valoun ze škvíry, rukou to nejde?

1. Budeš potřebovat něco malého, co by proplačilo kámen ven druhou stranou škvíry.

2. Snad nějaké zvířátko. ✗

Použij myš na škvíru v jeskyni.

### Jak mám chytit myš?

1. Myši mají rády ...

2. Použij sýr na myš. ✗

Vezmi sýr z chaty u jezera a použij ho na myš.

### Myš se nechce nechat chytit, pokaždé uteče.

1. Asi má kam utéct.

2. Budeš jí muset cestu něčím zahradit.

Nejlépe něčím do čeho by se zároveň zamotala a lapila. ✗

Použij hadr na stoh s myš dírou, pak použij sýr na myš znova.

### Strkám myš do díry v jeskyni, ale ona se vždycky vrátí s prázdnou.

1. Valoun uvízl v otvoru. Je nutné myš přimět, aby ho protlačila druhou stranou škvíry ven.

2. Asi jí budeš muset zahradit zpáteční cestu.

3. Třeba kamínkem. ✗

Seber kámen před jeskyní a po té co strčíš myš do škvíry, ucpi ji tam kamínkem.

## Myš jsem upcal kamenem ve škvíře, ale ona si s ním poradila a už je zase venku.

1. Asi tam ten kámen nedržel příliš pevně.

2. Kdyby tak bylo možné nějak ho tam upevnit. ✗

Použij superlepidlo na kámen v díře.

## Úkoly jsem už splnil, ale stále se nemohu dostat do opevněného domu.

1. Promluv si s hlavním záporákem, který nyní postává přede dveřmi.

2. Nehodil ti něco?

3. Prohlédni si tu bankovku. ✗

Zajdi za dívku a ukaž jí bankovku.

## ČÁST TŘETÍ: V OPEVNĚNÉM DOMĚ

Hlavním úkolem je otevřít automatizovaný pojízdný sejf ve druhých dveří zprava v přízemní chodbě. Budeš muset simulovat hlavního záporáka a tak projít zkouškou hlasu, obrazu a pachu (eew).

## ZKOUŠKA OBRAZU A HLASU

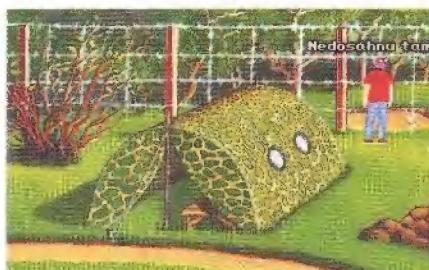
### Jak spustím videokazetu ve videu?

1. Zapnul jsi video?

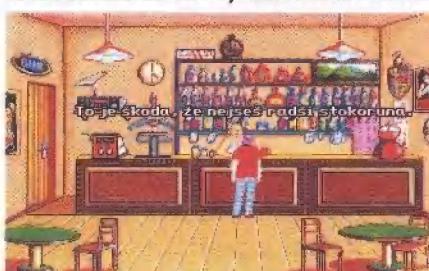
2. Zapnul jsi televizi?

3. Založil jsi videokazetu do videa? ✗

Stiskl jsi dálkové ovládání?



Vojenský tábor je plný zajímavých věcí. Na tuhle třeba právě nemůžu dosáhnout. Puntíkáři si všimou i velkého, zeleného stanu, který nemá ve hře bohužel žádnou výraznou funkci. Škoda.



Ačkoliv je bar plný lihovin, mohou si mladší hráči nechat zajít chut. Tato hra je prostě přístupná všem věkovým kategoriím. Škoda že barman nemá tričko Don't Drink And Drive.

## Kde je dálkové ovládání k videu?

1. Není daleko.

2. Nemáš chuť si něco přečíst? ✗

Vezmi noviny ze skřínky napravo od videa - vypadne dálkové ovládání.

## Kde je videokazeta?

1. Je uložena v tajné skrýši.

2. Tajná skrýš je v pracovně (po schodech vlevo nahoru). ✗

Otevři tajnou skrýš a vyjmí kazetu.

## Jak otevřu tajnou skrýš v pracovně?

1. Prohlédni si zásuvky.

2. Prohlédni si knihovnu.

3. Prohlédni si knihovnu ještě jednou, tentokrát důkladněji.

4. Najdi v knihovně jednu knížku, jejíž hřbet si můžeš přečíst.

5. Zásuvky měly barvy, že?

6. Otevři pouze tu zásuvku, jejíž barva odpovídá titulu knížky v knihovně. ✗

Zatáhni za knihu znova a seber videokazetu.

## K čemu mi je zpívající záporák na videu?

1. Vidíš jeho obličej a slyšíš jeho hlas.

2. Kdyby tak jen byl způsob, aby to samé vnímal robotizovaný trezor.

3. Trocha fotografování nemůže škodit.

4. Studiová nahrávka to sice asi nebude, ale za pokus to stojí - nahraj hlas z videa. ✗

Použij polaroid a diktafon na video.

## Kde je Polaroid a diktafon?

1. Asi budou někde zastrčené.

2. Možná v zásuvce. ✗

Možná v některé z těch pestrobarevných zásuvek v pracovně.

## Diktafon nefunguje.

1. Asi nemá šňáru.

2. Dej baterie do diktafona.

## Kde jsou baterie do diktafona?

1. Baterie jsou v kuchyni.

## Jak dostanu kuchaře z kuchyně?

1. Kuchař je v kuchyni pouze proto, že připravuje jídlo.

2. Kdyby ho zkazil, možná by se našťaval a odešel. ✗

Príměj kuchaře, aby použil špatnou ingredienci.

## Jak změním vzhled láhev koučku, aby ji kuchař mohl použít jako nějakou zálivku?

1. Pokud nemá láhev svůj specifický tvar

(jako Coca Cola) je jejím jediným identifikačním znakem ...

2. ... viněta. Budeš ji muset přelepit. ✗

Sejmí vinětu z láhev chilli a přilep ji superlepidlem na láhev koňaku.

## Jak sejmu vinětu z chilli?

1. Přesně tak jako v realitě.

2. Necháš ji trochu odmočit v horké vodě. ✗

Napusť do umyvadla v kuchyni horkou vodu a ponoř do něj láhev chilli.

## Jak napustím umyvadlo horkou vodou?

1. Otočíš kohoutkem.

2. Nejprve ale budeš muset umyvadlo zašpuntovat.

3. Použij zátku z ložnice. ✗

Prozkooumej podlahu pod postelí v ložnici a seber zátku.

## Zátka do umyvadla nepasuje.

1. Asi by to chtělo trochu jí tam utěsnit.

2. Snad ji obalit látkou, nebo papírem.

3. Použij papír na zátku. ✗

Seber papír z koše v pracovně a použij ho na zátku.

## Jak přiměji kuchaře, aby použil falešné chilli do jídla?

1. Nejprve budeš muset vrátit falešné chilli tam, kde byl jeho předchůdce.

2. Postav chilli na pracovní desku v kuchyni.

3. Upozorni kuchaře, že jídlu možná něco schází. ✗

Promluv na kuchaře.

## Kuchař odešel z kuchyně, ale baterie nemohu nikde najít.

1. Třeba je už někdo / něco používá.

2. Jsou v kazetáku.

3. Budeš ho muset rozbit.

4. Prohledej kuchyni, možná najdeš tu pravou pomůcku. ✗

Seber válec a použij ho na kazetáku. Seber baterie.

## ZKOUŠKA PACHU

### Jak projdu testem pachu?

1. Hlavní záporák ti nechal pachovou vizitku v podobě části svého oblečení. ✗

V koupelně visí jeho smradlavé, tlející ponožky.

### Jak seberu ponožky?

1. Za prvé se jich nebudeš chtít dotknout, takže budeš muset najít nějakou pomůcku.

2. Třeba nějaké kleštičky. ✗

Vezmi kleštičky na led v ložnici.

### Kleštičky mám, ale ponožky nedokážu sebrat.

1. Ten zápac je prostě příliš silný.

2. Kdybys tak měl nějaký sáček do kterého bys je mohl uložit. ✗

Vezmi sáček od masa z ledničky a pomocí kleštiček do něj vlož ponožky.

### Jak získám sáček ze zmrazeného masa v ledničce?

1. Nejprve ho budeš muset rozmrazit.

2. Trochou ohně.

3. Papír hoří dobře.

4. Seber papír v koší v pracovně, zapal ho a použij na maso v ledničce. ✗

Papír zapal o ohně v kuchyni.

### Maso je rozmraženo, ale sáček na něm stále drží.

1. Tato operace je trochu ujetá od ostatní logiky problémů ve hře, ale dá se na ni přijít. Předpokládej, že ti je líto maso jen tak vyhodit do koše.

2. Takže bys ho raději hodil někam, kde bude možná alespoň trochu k užitku.

3. Třeba do nějakého pokrmu. ✗

Použij maso na hrnec v kuchyni.

## VELKÉ FINÁLE

### Mám všechny tři falešné důkazy identity, co dál?

1. Jdi je použít.

2. Jdi k robotizovanému sejfu a využij co jsi pracně získal. ✗

U sejfu použij fotografii, diktafon a ponožky (eew).

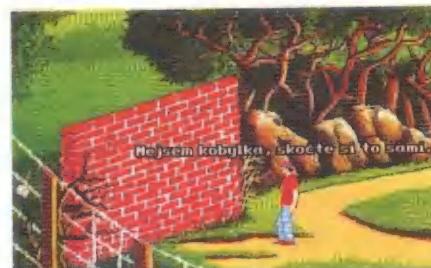
### Sejf se otevřel, ale venku už čekají záporáci a chtějí jít za chvíliku dovnitř.

1. Nejprve seber všechno, co se dá.

2. Vyjmi deník a prášky z trezoru.

3. Přečti si deník. ✗

Schovej se.



Jedno z míst ve hře, které mi připomíná mé hodiny tělocviku kdysi dálno na Šimkárně. Zdravím profesora Kučeru.



Jeden z nádherných příkladů interakce hráčem ovládané postavy s kresleným pozadím. Motivací všeho je velmi hezky animovaný holub na kuli.

### Kam se mám schovat v místnosti s trezorem?

1. Je tu jedno místo, které nyní začalo reagovat na kurzor myši.

2. Podívej se doleva dolů. ✗

Pověs se za levý dolní okraj obrazovky.

### Sejf je vyprázdněn, záporák z místnosti odešel, co dál?

1. Hlavní záporák někam odešel. Nezmínil se, že míří do tajné místnosti?

2. Najdi podezřelý otvor.

3. Některé dveře mohou mít dvojí funkci.

4. Zasuň kliku do otvoru ve dveřích do koupelny.

5. Kliku najdeš u trezoru (záporák ji tam nechal). ✗

Stiskni novou kliku a vejdi.

### Jak mám projít ventilátorem?

1. Otáčí se příliš rychle, že?

2. O čem se to vlastně bavili ti dva koumešové v animaci doprovázející zápisky v deníku?

3. Kdybys tak dokázal zpomalit plynutí času. ✗

Použij pilulky a projdi ventilátorem.

### Jak otevřu dveře za ventilátorem?

1. Rozhlédni se okolo sebe.

2. Nechceš přece udělat průvan.

3. Vypni ventilátor. ✗

Stiskni spinač na zdi upravo.

### Už je po útoku vojáků na dům, ale hlavní záporák někam zmizel.

1. Jo, asi si někam odskočil. Určitě ho najdeš.

2. Zajdi do ložnice. ✗

Vejdí do otevřených dveří v ložnici.

### Záporák si balí peníze do tašky a na mé vyhrůžky nereaguje.

1. Budeš mu muset domluvit (není to ale nutné).

2. Když nedá na tvoje slovní rady, zkus mu domluvit tvrdšími argumenty.

3. Vem ho prostě sprostě něčím po hlavě. ✗

Použij pravou láhev chilli na záporákovu hlavu.

### To už je konec?

1. Pokud ještě neskončily titulky, tak možná ne.

2. Počkej si na animaci po titulcích. ✗

Ano, to je už bohužel konec. Ale můžeš si to hrát znova, já mám za sebou už tři průchody.

# Prisoner of Ice

Tomáš Smolík

platforma: PC-CD  
(recenze viz Excalibur 50)

**V**šechno to začalo v lednu roku 1937. Tehdy jsem byl agentem americké tajné služby - poručíkem Ryanem. Vyplul jsem na ponorce *HMS Victoria* k Jižnímu Pólu k operaci *Polaris*. Měli jsme zachránit nacistům uprchlého vědce profesora Hamsunu, hlavně jsem ale měl zaměřit na to, co profesor zjistil. Po drobných problémech jsme ho nakonec na palubu dostali, spolu se dvěma bednami s neznámým obsahem. A trále byly tady.

## HMS VICTORIA

Hned potom jsme vypluli. Jakmile kapitán domluvil se základnou, pohovořil jsme si s ním o bednách a Hamsunovi. Jenže jsem byl přerušen hlášením o výskytu neznámého plavidla. Kapitán se podíval periskopem a pak hned vydal příkaz k ponoření. Brzy nás však dostihly hlubinné bomby. Po útoku jsem šel s kapitánem zkontolovat bedny. Našli jsme umírajícího desátníka Jonesa. Kapitán se šel podívat ke skladu, když tu ho náhle popadlo chapadlo a on zmizel za dveřmi, které se poté zavřely. Byl jsem z toho zděšený, že jsem jen automaticky popadl hasicí přístroj, uhasil oheň a vrátil se zpátky. Promluvil jsem si o tom s Driscollom a pak jsem prohledal **kapitáňův stůl**. Našel jsem magnetofon, kódovací tabulku a klíče. Zašel do **vedlejší kajuty**, kde ležel Hamsun. Wayne mi ale řekl, že Hamsun stále jen blouzní, tak jsem se tam zatím trochu porozhlédl. Sebral jsem vše co se dalo (sekeru, tašku, stupačky, medailón), mohlo se mi to hodit. Pak jsem Wayna poslal pryč, chtěl jsem něco zkoušet.

Jmenuji se Yan Parker a chtěl bych vám povědět svůj příběh. Některé pasáže mohou znít neuveritelně, ale **jsou pravidlivé**. Vše, co se dočtete v následujících rádcích, **se skutečně stalo** a doufám, že už se to nikdy nebude opakovat. Možná to jednou vydá na nějakou knížku anebo alespoň na **strašidelný příběh** pro malé děti.

Zhypnotizoval jsem Hamsuna medailónem a on začal křičet taková podivná slova, zkousmo jsem je nahrál na magnetofonovou pásku a vrátil se zpět. Na jednou se ozvala velká rána, až to zatřáslo celou ponorkou, vyrazily se dveře, trefili Wayna a pak tu byla zase ta potvora, která zabila kapitána. Protože jsem měl zrovna po ruce magnetofon, pustil jsem ji Hamsunovy nesrozumitelná slova. Co se dělo pak, nevím, jen si pamatuji, že jsem ucítil nějakou obrovskou sílu a příšera zmizela. Hned, jak jsem se vzpamatoval, přiskočil jsem k Waynovi, ale bylo již pozdě, zemřel. Promluvil jsem si s Driscollem o možnosti vyslat zprávu o pomoc, dal mi vysílačku a poslal mě do **strojovny** za Stanleyem. Jakmile jsem slezl dolu, viděl jsem, že je zle, Stanley ležel pod nějakou železnou traverzou. Vysílačkou jsem požádal Driscolla o radu, řekl mi, že s mojí pomocí to půjde. Podle jeho instrukcí jsem zmáčknul jakýsi **spínač**, připojil **traverzu** na kladku a Driscoll ji vytáhl, Stanley byl volný. Hned jsem si s ním promluvil, ale on si jen stěžoval na stav motorů, musel jsem mu důrazně vysvětlit, že kapitán je mrtev, až pak začal spolupracovat a řekl mi požadovanou **frekvenci** pro kontakt se základnou. Cestou zpátky jsem ještě sebral francouzák, který se poloval na zemi. Protože jsem znal frekvenci a měl jsem kódovací tabulku, mohl jsem se spojit se základnou. Ta přislíbila okamžitou pomoc a hned vyslala **záchrannou loď**. Potřeboval jsem **signální pistoli**, aby nás loď rychleji

našla. Šel jsem doleva, směrem k bednám. Podlaha byla namrzlá, tak jsi si raději nasaďil stupačky a přešel ke skřínce mezi dveřmi. Pomocí francouzáku jsem ji otevřel, vzal pistoli a spěchal zpátky. Tam jsem málem zakopl o kolo připevněná na dveřích, tak jsem ho zase francouzákem odmontoval. Znovu jsem si promluvil s Driscollem, přišli jsme na to, že jediná možnost jak upozornit záchrannou loď je vystřelit se z **torpedometů** na hladinu a signální pistoli určit svoji polohu. Toto riziko jsem na sebe musel vzít, a proto jsem zamířil k torpedometům, jenže poklop byl zablokován. Smutně jsem se vrátil, ale starý dorbný Driscoll mi poradil co a jak. Sekerou jsem rozobil dvířka ke skřínce s elektrickými rozvody a jednotlivé dráty spojil tak, aby se otevřel poklop k torpedometům. Když jsem tam potom přišel, všude byla samá voda, kterou jsem samozřejmě musel vypustit, ale díky kolu od dveří a díře v protější stěně to nebyl žádný problém. Pak jsem již jen sebral **světlici** do signální pistole, otevřel prázdné torpédo a vysílačkou informoval Driscolla, že vše je připraveno. Zbytek už byl jen otázkou několika minut a my mohli zamířit do Anglie.

## FALKLANDY

Jakmile jsme dorazili na základnu, hlásil jsem se u kapitána Searese. Dal mi nové rozkazy a navíc mě informoval o stavu profesora Hamsuna a beden, které jsme dovezli. Potom přišel důstojník Quincy a informoval kapitána, že dorazil film od Miss Molly, což bylo krycí jméno pro našeho agenta v německém štábě. Sears odešel a nechal mě v **kanceláři** samotného. Tak jsem otevřel zásuvku stolu u dveří, kde jsem našel papír s nějakým číslem, **poznamenal** jsem si ho. Pak jsem vzal ze stolu svoje papíry a ještě krabičku cigaret. Vyšel jsem se ven, kde jsem předložil svoje příkazy nějakému uředníkovi. Z niceho nic zazněl poplach a úředník zmizel, tak jsem si vzal na stole ležící **film**. Šel jsem do haly, kde ale nikdo nebyl, tak jsem pokračoval dveřmi napravo a za chvíli jsem se ocitl v promítacím sá-

lem. Využil jsem toho a za drobný úplatek, krabičku cigaret, jsem si nechal promítnout film. Pojednával o nalezení, ale také moci příšer, jenž jsem potkal v ponorce. Před odchodem jsem si ještě prohlédl **knihovnu** a v jedné z knih jsem našel další číslo, opět jsem si ho poznamenal. Vrátil jsem se do haly a sjel výtahem dolů. Chtěl jsem jít dál, ale stráž po mě chtěla propustku. Musel jsem se vrátit. Stavil jsem **v radio-místnosti**, která sousedila s kapitánovou kanceláří. Radista Shaw mi předal podivnou zprávu, ve které stálo, že na této základně je zrádce. Běžel jsem to říct kapitánovi, ale ten u sebe nebyl. Tak jsem se tam trochu porozhlédl, byl jsem přeci O.N.I. agent, a za obrazem nad jeho stolem jsem objevil trezor. Použil jsem získanou číselnou kombinaci 496523, uvnitř bylo *razítka a klíče*, oboje jsem vzal a zavřel trezor. Na stole čírou náhodou ležele nevyplňená propustka, tak jsem ji hned orazitkoval, stále to ale nestačilo. Chyběla tomu ještě *moje fotografie*, tu jsem měl jenom na svých rozkazech a odtrhnout nešla. Tak jsem ji ve vedlejší místnosti *nad parou odlepil* a doplnil ji propustku. Sjel jsem dolů a s trohou nervozity jsem propustku předal stráži, všechno ale bylo v nejlepším pořádku. Stráži jsem se zeptal, kde jsou spisy o vojáckých na základně. Poradili mi, že mám jít **za Finnlaysonem** do dveří nalevo. Zafukal jsem tam a on po mě hned něco chtěl, jenže já nic neměl, tak jsem toho nechal a vešel do prostředních dveří. Z poličky jsem vzal páchnoucí krabičku a ze zvědavosti jsem otevřel pod míří ležící bednu. A v ní byla mrtvola rychle jsem odesel. Strážní mi moc nepomohli a tak jsem vešel do posledních dveří, byla to **ordinace doktora Trevora**. U sestříčky jsem se nechal objednat a za chvíli jsem mohl vejít k doktorovi. Hned jsem zahlédl na stole ležící knížečku, chtěl jsem si ji prohlédnout, doktor by ale byl asi proti, tak jsem použil lest. *Předstíral* bolesti žaludku a ukázal jsem mu onu odporně pachnoucí krabičku, doktor hned odběhl pro prášky. To byla moje chvíle, se stolu jsem rychle vzal knížečku, byl to nějaký manuál, počkal na prášky od doktora a s díky odešel. Manuál jsem hned předal Finnlaysonovi a ten mě pustil dál. Jinak ale moc ochotný nebyl, tak jsem použil další fintu. Se stěny jsem vzal *hasicí přístroj* a z popelníku *hořící cigaretu*. Tu jsem hodil do koše a schoval se do rohu. Odpadky za chvíli začal hořet a zděšený Finnlayson odběhl pro pomoc. Koš jsem uhasil a veselé vešel do místnosti se spisy. Jenomže někdo tam už přede mnou byl, některé dokumenty chyběly, takže jsem se toho moc nedozvěděl. Vrátil

jsem se zpátky, kde mě potkal Quincy a pohovořil si se mnou. Pak mě poslal zpátky na ponorku.

## HMS VICTORIA, ZNOVU

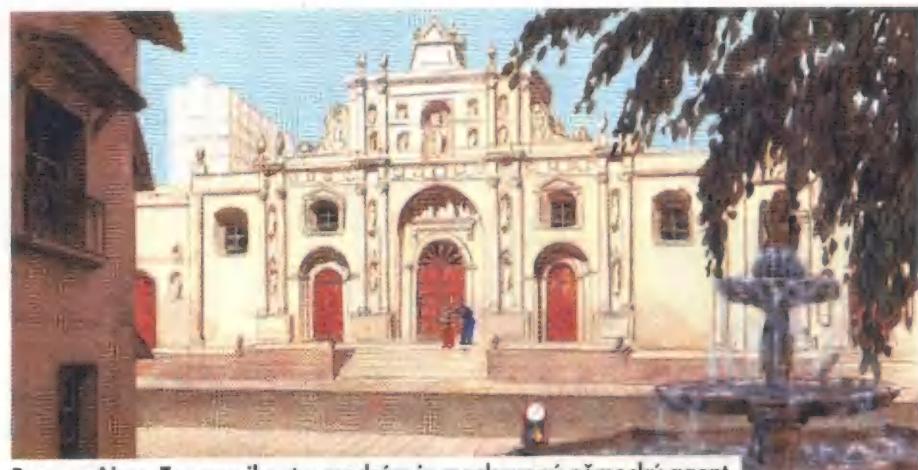
Jenže ona byla zamčená, naštěstí jsem věděl o jednom figlu. Nejprve jsem se ale musel dostat **na příd**, paluba byla sice namrzlá, ale za pomoci *kabelu* to bylo bez problému. Na přidi jsem otevřel poklop a vydal zevnitř dva kousky kovu. Spojil jsem je dohromady a klasický *námořní klíč* byl na světě. Odemkl jsem si s ním cestu dovnitř. Pořádně jsem se porozhlédl **v důstojnické ložnici** a hle, našel jsem nějaký list papíru. Pak jsem vrátil do vstupní místnosti, kde se objevila ta proklatá potvora. Přiskočil jsem k autodestrukčnímu přístroji, použil klíče z trezoru a rychle utekl pryč. Ponorka za chvíli vybuchla a doufám, že potvora s ní.

## ZPÁTKY V BUDOVĚ

Šťastně jsem se vrátil a všechny o tom informoval, doktor mi pak ukázal nějakou **knihu s informacemi** o těch příšerách. Po té jsme se odešli podívat na Hamsuna, kde se nám naskytl hrůzný pohled. Ta proklatá potvora si pochutnávala na Quincym, v jeho posledním výkřiku jsem zaslechl něco o mapě. Na to ale v té chvíli nebyl čas, podle rad v té knize jsem před sebe nakreslil *pentagram*, čímž jsem tu potvoru uvěznil a šel se uklidnit do předchozí místnosti. Protože jsem byl beze zbraně, vzal jsem si alespoň *jehlu* z doktorova stolu. Pak jsem šel **do kapitánovy kanceláře**, kde byla *mapa*, o které Quincy snad mluvil. Uprostřed mapy byla nějaká dírka nebo co, strčil jsem do ní jehlu a nejednou se mapa pootočila a já tak získal přístup k tajné skryši. Z ní jsem si vzal tajnou zprávu a podivný *kámen*, který jsem hned šel otestovat na uvězněnou příšeru - fungovalo to. Tak jsem ve svém dobrodružství mohl pokračovat.

## BUENOS AIRES

Z letiště jsem zamířil **do knihovny**, kde jsem se chtěl dozvědět informace o spisu OTR 2832 a také spoustu dalších věcí. Hned jsem se ohlásil u vrátného či recepčního, který vše zařídil. Před vstupem ke správci knihovny jsem se seznámil s Dianou, dcerou profesora Parkera a mojí..., to vám ještě neprozradím, všechno má svůj čas. Nato jsme vstoupili a já se dozvěděl spoustu informací o kamenech, slunečních discích i o zmíněném spisu a dalších věcech. Za chvíli ale všechno vzalo rychlý spád. V pracovně se objevil muž s pistoli mluvící se silných německým přízvukem, který chtěl sluneční disk, pak přišel vrátný a ten muž ho zastřelil, ale to nejlepší teprve mělo přijít. Na druhém konci místnosti se objevil člověk, který vypadal úplně jako já, zastřelil toho muže a s podivnými slovy zmizel. S Dianou jsme pak byli schováni v tajné místnosti. Přišla policie, všechny odvedla a zase odešla, my jsme mohli vylezt a trochu se uklidnit. Na relaxaci ale nebyl čas, tak jsme se vrátili do haly a po schodech nahoru jsme se dostali do knihovny. Diana mi řekla, že nahoru na terasu se můžeme dostat pomocí různých tajných cest, které ovšem neznala. Nelenil jsem a trochu jsem se opět porozhlédl po místnosti, už jsem v tom začínal mít praxi. U dveří jsem vzal *hůl*, *tři knížky* a pak jsem přešel k velké hromadě jiných knih. Tam mě zaujala kniha o bratrech Wrightových a hle, první tajnák objeven. **V další patře** byl poškozený *žebřík*, tak jsem ho holí vyspravil a mohli jsme pokračovat. Následující problém byl triviální, do mezery mezi knížkami jsem vložil své knihy v tomto pořadí: *Sofokles*, *Shakespeare* a *Goethe*. Po objevivších se schodech jsme se dostali skoro k cíli. Zde jsem jen přepnul spínač a šel doprava. Díky manipulaci se sochou *Homéra* se otevřela tajná schránka v prostřední soše, vzal jsem z ní klíč, odemkl si dveře a vystoupil **na terasu**. Po rozhovoru



Buenos Aires. Ten muzikant v modré maskovaný německý agent.

s Dianou jsem o moc moudřejší nebyl, tak jsem raději přeskákal k Discobolově soše, prohlédl si disk a další trable byly na světě. Němečtí agenti zabavili disk a odvedli nás na jejich tajnou základnu.

## SCHLOSSANDER BASE

Uvěznili nás do oddělených cel. V té své jsem toho moc neměl, jen postel, stůl, židli a umyvadlo. Z vedlejší cely na mě někdo promluvil, ale špatně jsem ho slyšel, tak jsem si s pomocí lžice ze stolu udělal do zdi malou dírku, abych ho lépe slyšel. Byl to profesor Parker. Řekl mi další informace, zejména o národu *Prastarých*. Poté jsme ale byli přerušeni, profesor byl odveden a asi i ostatní, protože najednou nastalo nezvyklé ticho. Za chvíli přišel Dietrich, místní kápo, a předložil mi nějaký dopis, s lživými informacemi o mě, který měl být poslan na moji základnu, měl jsem to podepsat nebo zemřít, dal mi čas na rozmyšlenou. Ani jedno se mi příliš nezamlouvalo, tak jsem musel vymyslet nějaké třetí řešení. Ucpal jsem umyvadlo tím dopisem a otočil kohoutkem. Voda za chvíli začal těct pode dveřmi, já jsem popadl židli a čekal. Brzy přišel strážný, kterého jsem okamžitě přetáhl židlí a odtáhl do cely. Sebral jsem mu klíče a zamkl jimi celu zevnitř. Pak jsem stůl přesunul před dveře, postavil jsem na něj židli a vylezl na ni. Pomoci lžice jsem odmontoval větrací mříž a vylezl nahoru. **V šachtě** jsem lezl stále doprava, až jsem sletěl na zem. Nevypadalo to tam moc dobře, všude bylo spousta zamrzlých potvor, chtěl jsem pryč co nejrychleji. Pohnul jsem nějakým krápníkem a najednou se otevřely dveře, za kterými ležely dva druhokamy, tak jsem je vzal. **Po lávce** jsem přešel ke skále ve tvaru hlavy, do jejího pravého oka jsem vložil červený rubín a do levého modrý ametyst, čímž se uprostřed otevřely dveře, do kterých jsem samozřejmě vlezl. Ocitl jsem se na neméně podezřelém místě. Přešel jsem k důlnímu vozíku, se kterým zatím nešlo hnout, tak jsem z něj alespoň vyndal kovovou tyč. Tou se mi podařilo vypáčit vyčuhující kámen, čímž se uvolnila tekoucí láva. Ponořil jsem do ní tyč a s ní pak snadno rozmrzal kola vozíku. Odstrčil jsem ho směrem ke dveřím, čímž jsem je otevřel a rychle jimi prchl před rozmrznuvší příse-

rou. V místnosti byla jen jedna cesta a to skrz větrák, raději jsem ho ale nejprve zablokoval kovovou tyčí a prolezl až pak. Došel jsem se k další mříži, skrz kterou jsem viděl podivné věci. Dietrich básnil Dianě, profesoru Parkerovi a Peteru Hamsunovi něco o světovládě a nechal přivézt jiného důstojníka, byl to náš agent Miss Molly. Dietrich ho strčil do nějakého paprsku a poté nechal odvolat všechny stráže. Známou formuli přivolal starou známou potvoru a zmizel v paprsku. Na nic jsem už nečekal, odstranil mříž a vskočil do místnosti. Příšera na mě otočila, tak jsem rychle přečetl slova z papíru, jenže tahle mrška byla nějaká silná, protože to přežila, ale mě to odmrštily do toho paprsku.

## SCHLOSSANDLER BASE 2037

A vězte nebo ne, ocitl jsem se v budoucnosti, což už mě ani moc nepřekvapilo. Raději jsem po zemi posbíral tři podivné součástky, dva ještě podivnější náboje a baterii. V pravé části místnosti jsem narazil na divný přístroj, když jsem ho použil, objevil se obraz nějakého muže, který mi řekl otřesný příběh o zkáze lidstva. Dozvěděl jsem se o zbrani proti příšerám, ale také o své pravé identitě. Možná tomu nevěříte, ale profesor Parker je můj dědeček a Diana je tedy moje teta, v té chvíli jsem na to ráději přestal myslit a soustředil se na sestojení zbraně. Na vedlejším stole byla nějaké obrazovka. Do otvoru pod ní jsem vložil baterie a stiskl tlačítko. Objevil se nákres té zbraně a s pomocí obrazovky jsem ji sestrojil. Sílu zbraně jsem vyzkoušel na kamenni, který blokoval přístup ke skříni. Ten se po zásahu rozpadl na prach a já mohl otevřít skříň. Uvnitř jsem vrazil kámen a kopii slunečního disku, který jsem vzápěti použil.

## SCHLOSSANDLER BASE, ZPÁTKY V PŘÍTOMNOSTI

Objevil jsem se tváří v ksicht příšeře, kterou jsem pohotově znehybnil pomocí slov z listu. Promluvil jsem si s profesorem a s Dianou. Vysvětlil jsem jim co a proč mám udělat, Diana se s tím smířila a profesor mě ještě před vstupem do paprsku varoval před časovými paradoxy.



Znovu ponorka HMS Victoria. Vpravo vedle děla je vidět předmět na sebrání.



Tajná německá základna u jižního pólu.

Na přemýšlení o tom nebyl čas, rychle jsem vstoupil do paprsku.

## BUENOS AIRES, ZPÁTKY V MINULOSTI

Zde jsem poznal svoje druhé já a to druhé já zase poznalo mě, proto jsem raději hned zastrčil muže s pistolí a zmizel.

## ILLSMOUTH

Ocitl jsem se v další podivné místnosti. Jedinou věcí zde byla na stěně přidělaná hlava, tak jsem s ní pohnul. Z podlahy se vysunul kamený válec. Na povrchu byly nějaké znaky, které jsem přesunul do takového pořadí: horní řada - ice, fire, air, water; dolní řada - Prisoner, Nyarlathang, Cthulhu, Dagon. Poté se navrchu válce objevila kniha. Na deskách měla kámen a malou prohlubnou, do které přesně pasoval kámen, jenž jsem měl u sebe. Najednou se na stěně objevily přikované dvě bytosti a já měl v ruce meč, tak jsem je osvobodil. Asi to bylo dobré, protože se napravo otevřely dveře, sebral jsem Necronomicon a prošel jimi. Vyšel jsem na molo, kde byla jen jedna lodka, tak jsem do ní skočil. Proud mě zanesl k loďce zrádce Searse. Mezi údery mečů jsem se ho zeptal na mého otce a dědu, pak jsem ho zabavil něčím dalším a přesekl lano, které drželo lustr. Ten spadl na Searse, který se potopil i s lodkou, smula. Pokračoval jsem dál. Do další místnosti mě doslova vhodil plamen ohně. Jedna cesta tedy byla definitivně uzavřena a s tou druhou to také nevypadalo moc růžově. Zkusmo jsem mečem prošrouchl kamenou hlavu napravo. K mé radosti se z ní vysypal písek, který mi umožnil jít dál. Ještě jsem se ale trochu porozhlédlel a náhodou sešlápl nějaký spinač, tak jsem raději přešel písek a vlezl do tlamy strašidelné lebky. Vesel jsem na planinu, kde chtěl Dietrich dokonat své dílo zkázy. Třikrát jsem se ubránil mečem a pak odhodil Necronomicon, pak byl konec. Všichni jsme zmizeli. Abyste to všechno mohli strávit, zbytek již nechám na vaši fantazii, protože by to vydalo na další povídku, ne-li knihu. Tak se spokojte jen s tím, že se mám dobře, ale kde jsem, to už vám neprozradím.

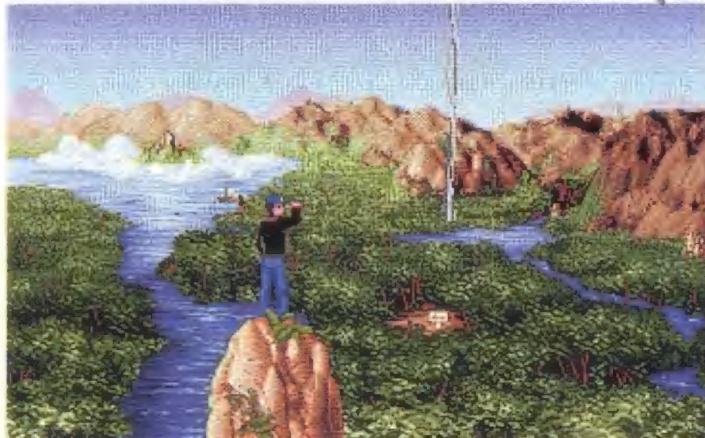
Příběh Yana Parkera našel a pro vás zpracoval – Lewis



Kopie tajného filmu od vašeho špiona v německých řadách.

# Flight of the Amazon Queen

**N**a začátku máte malý problém, ocítáte se už a m č e n i v pokoji. Použijte provázek od záclony (*curtain cord*), seberte paruku (*wig*) a dvě prostěradla z postele (*sheets*), které svažte. Tako vzniklý provaz (*rope*) přivažte k radiátoru. Po slezení posuňte žebřík k poličce, seberte falešná prsa (*comedy breasts*) a páčidlo (*crowbar*). Vyděte po schodech a promluvte si s recepčním. Zeptejte se na klíč (*key*), dále zda-li si ho můžete půjčit, znova se zeptejte na klíč a nakonec řekněte, že jste přítel Loly. Vezměte klíč a vrátěte se po schodech. S pomocí provazu vyšplhejte do pokoje a pomocí páčidla otevřete truhlu (*chest*). Z truhly seberte ručník (*towel*). Vrátěte se pomocí provazu opět dolů a klíčem otevřete červené dveře. Lolu požádejte o pomoc při úniku z hotelu. Jakmile vejde Lola do sprchy, podejte ji ručník, který jste našli v její truhle a dostanete šaty. Vyděte ven z pokoje, kde si obleče šaty. Jděte nahoru po schodech a předsíň opusťte budovu. Riko a Eddie jdou po vás. Seberte seno a olej (*hay a oil*). Použijte olej na Riku a Eddiho, kteří vás pronásledují ve svém voze. U letadla řekněte Andersonovi, že jste lepší než on a poté mu jí vypalte. Po ztruskotání letadla prohledejte pytel, čímž získáte nůž (*knife*) a zapalovač (*lighter*). Prozkoumejte sedadla a vezměte komiksový kupón. Otevřete poklop (*hatch*). Nyní si promluvte se Sparkym, od něhož získáte páryky (*beef jerky*). Jeden z nich použijte na hladové piraňi. Seberte úlomek vrtule (*propellor*) a nůž použijte k získání leknínu (*lily stem*). S pomocí vrtule a leknínu se doplácáte na druhý břeh. Jděte na sever a promluvte si s paouškem. Nožem odřízněte kus liány (*vi-*

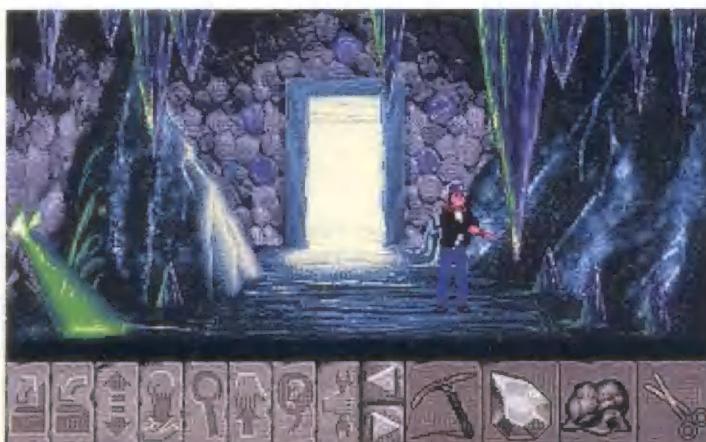


Místní rozhledna (základní mapa celé amazonské oblasti, pomocí které navštívíte všechny lokace).

ne) a jděte dvakrát na jih, kde liánou použijte k zajištění mostu. Po sebrání banánu z druhé strany mostu se vrátěte k místu nehody, odkud jděte dvakrát na sever. Gorile vysvětlete, že coby africké zvíře do Ameri-



ky nepatří a ona se ztratí. Jděte na rozhlednu (*pinnacle*) a zamířte k obchodu podnikavého Boba, kterému nabídnete pomoc při pátrání. Dejte mu párek a za utržené peníze si od něho kupte vysavač (*vacuum cleaner*).



Nemohu uvěřit, že ničím tento překrásný přírodní úkaz jen proto, abych získal kaminek do zapalovače. Ale bez zapalovače bohužel není oheň, bez ohně nezapálím louč a bez louče se nezbavím hada, který hildá průchod.

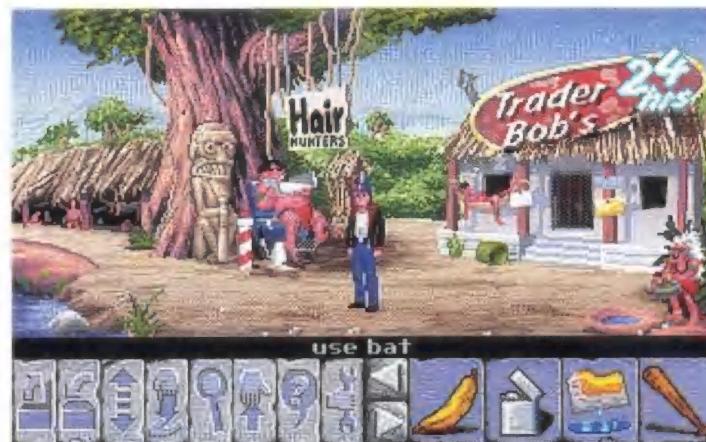
# Flight of the Amazon Queen

Únik z hotelu do džungle, aneb **ode zdi ke zdi**.

aner). V džungli najdete Skipa a řekněte mu o příteli, který má rád comiksy Commandera Rockta, a jemuž schází výtisk, ve kterém jeho hrdina bojuje proti Chicagské mafii. Skip vám tento výtisk daruje. Jděte dvakrát na východ (kolem vodopádů), kde

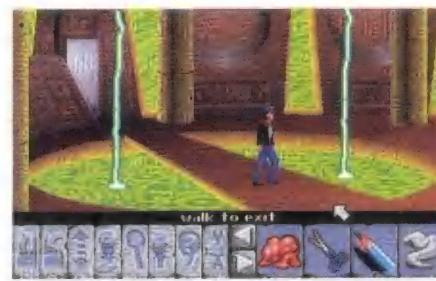
si promluvte s gorilou v dinosauřím převleku. Poté jí řekněte, že neexistuje. Gorila za sebe zmizí a vy projdete kmenem stromu přes propast. Jděte na východ a poté na sever. Prohlédněte si deník, použijte vysavač na vosy (*wasps*) a seberte orchidej. Jděte do vedlejší místnosti (na východě), kde prozkoumejte kamenné řezby. Objeví se Amazonka. Poté stiskněte tlačítko u dveří a budete uvězněni. Starci řekněte, že se vám líbí jeho panenka a on vám ji daruje. Objeví se Faye, které se omluvte a ona vás pustí. Nyní můžete vyjít po schodech a opustit palác. V džungli si projdete deník, jděte dvakrát doleva a sejdete dolů. Opici s kokosem dejte banán, promluvte si s Mary-Lou a jděte do Bobova obchodu. Zkuste si promluvit s Pigiem, zeptejte se Naomi, kde se naučila mluvit anglicky. Dejte Bobovi orchidej a vezměte si síťku na motýly (*net*). Zpět na místo nehody, kde použijte síť na lahvičku s parfémem ve vodě. Sparkymu dejte komiks, za který od něho obdržíte pilník (*file*). Na druhé straně mostu seberte banán. V džungli si promluvte s Mary-Lou a vyměňte pilník za slovník (*dictionary*). S Jimmym hodte řeč o Sloth. U vodopádu použijte síť k chycení broučka, který poletuje kolem. Vrátěte se k obchodníku Bobovi, kde se opět pokusíte promluvit s Pigiem a šarlatána se zeptejte, zda-li může vyrobit lék na vyrážku. Promluvte si s Naomi, dejte jí parfém (*parfume*) a přijměte od ní nůžky (*scissors*). Jděte do Flody a ze zahrady seberte květinu (*flower*). Vejděte do domu

a promluvte se sekretářkou. Zeptejte se jí, proč je jejich pobočka umístěna v džungli. Poté dveřmi vstupte do knihovny. Podívejte se pod polštář, z pod něhož seberte drobné a jděte do kuchyně, kde si promluvte s kuchařem. Zeptejte se ho, co dělá, a jak mu to jde a poslěze se ho zavte tím, že mu darujete banán. Seberte zbytky jídla (*cheese-bits*) a plechovku s jídlem pro psy (*dog food*). Zamiňte na východ, kde otevřete poštovní pytel (*mail bag*), po jehož prozkoumání získáte dopis (*letter*), který si prohlédněte. Otevřete skříňku (*foot locker*) a seberte pištici hračku (*squeaky toy*). V džungli použijte na lenochoda (*sloth*) nejprve orchidej, a poté nůžky. Získáte chlupy (*hair*). Znovu k obchodníku Bobovi. Použijte nůž na kokos. Promluvte si s šamanem a dejte mu tři příslady do lektvaru: vysavač plný vos, kokos a lenochodí srst. V džungli (u Bada a Skipa) si promluvte s Badem a podejte mu lektvar proti vyrážce sestavený šamanem a za utržené peníze si u obchodníka Boba kupte desku (*record*). Vratte se do Flody. Uvnitř domu zamiňte do knihovny, kde vložte desku do magnetofonu. Výtahem sjedte do bunkru v podzemí. Otevřete levé dveře a z krabice, kterou tím odhalíte seberte otvírák (*opener*). Vyjděte z pokoje a projděte nahoru chodbou, kde si s Johnem nejprve promluvte a poté mu dejte dopis. Poté, co se John samým dojetím rozpláče budete vpuštěni do haly. Vstupte do prvních dveří vpravo, kde si přečtěte poznámky na lavičkách. Poté přestěhujte skříň a vyjděte ven. Vstupte nyní do druhých dveří, přečtěte si rozpis služeb (*duty roster*) a opusťte místnost. Vydějte se nahoru chodbou, kterou zatím projděte bez povšimnutí. Otvírákem otevřete plechovku se žrádlem pro psy a použijte na ní sérum. Takto připravenou delicatesu nabídněte Klunkovi (strážci chodby) a poté se ho zeptejte, myslí-li si, že je tvrdák. Po vyslechnutí kladné odpovědi ho nazvěte pro-

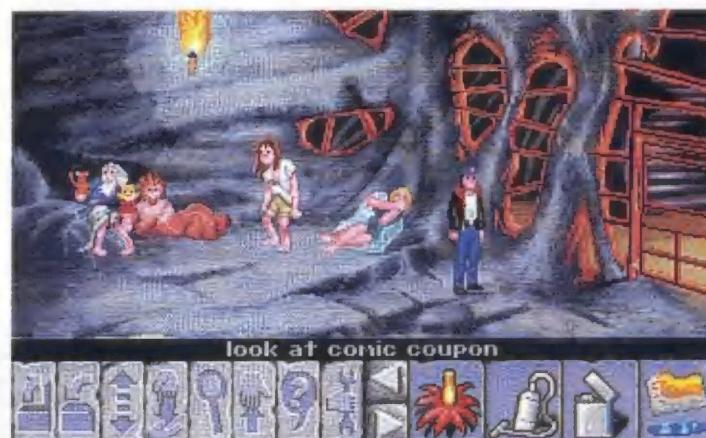


Jediné místo, kde se dá ve hře nakupovat, je právě u obchodníka Boba. Všimněte si vpravo šamana, který pro vás pod nátlakem namíchá speciální lektvar.

dy, kterou sekretářka na moment opustila. Zde seberte tužku. Použijte figurínu jako úkryt, a poté co vás stráž mine bez povšimnutí se zeptejte Azury, na kombinaci otevírající sejf. Poté použijte panel na zdi, čímž otevřete dveře. Opusťte dům a po rozloučení s princeznou se vraťte zpět dovnitř a výtahem sjedte dolů do bunkru. Nyní se vrat-



te do chodby, kterou jste předtím proběhli bez povšimnutí. Otvírákem otevřete plechovku se žrádlem pro psy a použijte na ní sérum. Takto připravenou delicatesu nabídněte Klunkovi (strážci chodby) a poté se ho zeptejte, myslí-li si, že je tvrdák. Po vyslechnutí kladné odpovědi ho nazvěte pro-



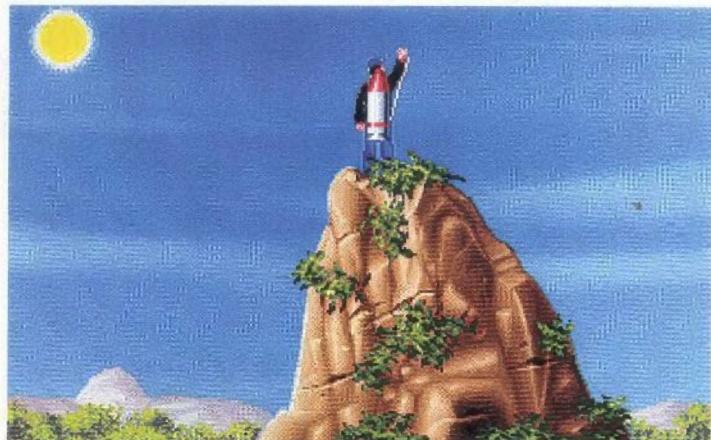
Šmírováním jedné z Amazonek objevíte tajný vchod do skály. Za ukoujení vaší zvědavosti však zaplatíte vysokou daň v podobě vězení.

kem a vraťte mu takovou bombu, za jakou by se nemusel stydět leckterý fireball. Tako odreagován vstupte do pokoje, kde použijte kradenou tužku na papír (*piece of paper*) ležící na stole. Nyní znáte kombinaci trezoru. Vyděte ven a zamiňte do pokoje se sejfem (ten, ve kterém jste stěhovali skřín). Papír s kombinací použijte na sejf, po jehož prozkoumání získáte klíč (*pacock key*) a rocket plan (a kde jsou prachy?!). Vyděte ven a vrátěte se nahoru po schodech. Opusťte dům, rozlučte se s pištici hračkou, kterou dejte psikovi a vstupte do skladistě. Klíčem otevřete krabici, z níž vyměte raketový motor (*rocket pack*). Opusťte sklad a jděte do paláce Amazonek. Odměnou od nich získáte roh (*tyrano horn*).

## IROSTEIN MIZÍ NA OSTROV SLOTH

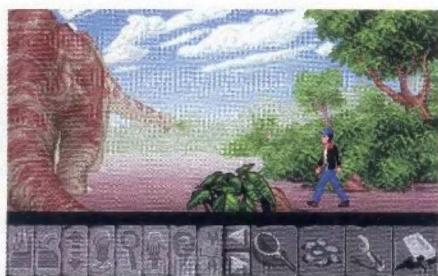
Zamiňte k jezeru Jetty, kde si s převozníkem promluvte o rybaření, načež mu darujte uloveného brouka. Požádejte ho, aby vás za odměnu převezel na ostrov Sloth. Na ostrově vstupte do paláce. Projděte oba pokoje a pokuste se posbírat všechny mumie. při pokusu o jejich sebrání se budou rozpadat a z některých vypadnou kosti, které sesbirejte. V jednom z těchto pokojů se nalézá dinokrysa. Zbavte se jí tím, že ji darujete kus sýra a jděte do hlavního pokoje (ten, kterým jste vstoupili). Kosti použijte na správná místa, přičemž by vám měla zbýt kost ruky. Tu použijte na páku starodávného hracího automatu, vhodte minci a zatahněte za kost. Vstupte do tajného průchodu, který jste tím odhalili. Nacházíte se v místnosti se sochou (tato místnost vám časem poleze krkem - vězte nám). Strážce na vás vybafne s hádankou, na kterou odpovězte tři stádia života a otevřou se troje dveře. Jděte do dveří úplně vpravo, poté vstupte do dveří ze kterých vychází jasné světlo. Přes most se dostanete do další místnosti, ve které jsou 3 (slovy tři) zombie ženského pohlaví. Pokuste se je přesvědčit, že v sarkofágu žádný princ není a donutíte je sarkofág otevřít. Po vypadnutí obvazu ho seberte, znova jím řekněte ať sarkofág otevřou, čímž zjistí že princ zmizel a zmizí. Nožem uřízněte úponku (*vines*) a po za-

vření sarkofágu se pokuste sarkofág odtlačit. Vstupte do jeskyně a po pádu nožem řízněte do stromu, smůlou (*sap*) zalepte hlavu z které teče voda. Po nasbírání další smůly pohněte s hlavou fontány, seberte modrý klenot, ale s pákou ještě nepohybujte. V další místnosti nazářte na Ianu, který chce pomoci ze zavřené klece (za pomoc slibí kouzelnou lebku). V další místnosti položte panenkou na horkou plotnu. Nyní se vraťte k fontáně a zatáhněte za páku. Jděte prostředními dveřmi (tlamou sochy) a použijte kamennou placku na dřevěný trn (*spindle*). Na kamennou desku také použijte sukouvitou líanu a vraťte se do místnosti se sochou. Projděte dveřmi vpravo, uvolněnou líanu nasadte a svojí baseballovou pálkou použijte na kladku. V nové jeskyni seberte krumpáč (*pick*) a vraťte se do místnosti se sochou. Nyní vejďte do prostředních dveří a vejďte do další místnosti kde krumpáčem usekněte krápník (*stalactite*). Vypadlý kamínek nasadte do zapalovače a krumpáčem se prokopejte do další místnosti (*hole*). Zpět do místnosti se sochou. Vstupte levými dveřmi, kde použijte obvaz od mumie na kost ruky. Zapalovačem zapalte takto vzniklou louč (*torch*) a s její pomocí odstrašte hada hlídacího dveře. Jděte do tmavých dveří a prozkoumejte mrtvé tělo (*body*), seberte ID kartu a první část kamenného klíče, projděte do další místnosti. Podél balkónu dále až k dinosaurům kteří plivou laser. Dále na západ, kde seberte klacek (*stick*) z kamene a vraťte se do místnosti se sochou. Prostředními dveřmi do dalšího pokoje, prolezte dírou a v pokoji do kterého jste se takto dostali otevřete klackem kryptu. Po prohledání získáte masku smrti (*death mask*), po použití zbytku obvazu z mumie na masku smrti se vraťte do místnosti se sochou. Pravými dveřmi se dostanete pro další smůlu, kterou použijete na baseballovou pálkou. Z místnosti projděte dveřmi vlevo až k dinosaurům s laserem na které vyzkoušejte masku smrti. Po explozi projděte nově vzniklým průchodem do další místnosti, kde se pokuste svoji pálkou přicucnout zelený klenot. Vyjděte z pokoje na západ od místnosti, kde býval



**Pro funkčnost tohoto stroje bylo nutné opatřit palivo v podobě alkoholu a vylézt na vysoký kopec, odkud vás tento notor dopraví na další důležitou lokaci.**

plivající dinosaurus, přejděte most a vstupte do místnosti, kde použijte modrý a zelený kámen na oči sochy. Otevřou se dvoje dveře, do kterých zatím nevstupujte. Vraťte se do místnosti se sochou, projděte dveřmi vpravo a opět použijte svoji páalku na kladku (kamenná deska by měla přikrýt otvor). Nyní jděte do místnosti s dino-



saury, průchodem vpravo se dostanete k Ianovi. Promluvte si s Ianem a pákou na jednom z dinosaurů mu pomožte z klece. Poté co Ian zmizí se vydejte do místnosti s dinosaurem (modrý a zelený kámen) a tam také uslyšíte podivný zvuk. Vstupte do dveří vlevo a uvidíte rozmačkaného Ia-



**Potom, co jste se omluvili Faye a tím se vykecali z vězení, si pro změnu vysechnete omluvu vy.**

na. Vraťte se do místnosti se sochou a dveřmi vpravo (místnost kde stáli tři zombíci). Prolezte dírou (nesahat na páku) a dostaňte se až k rozmačkanému Ianovi. Podívejte se na Ianu a máte druhou polovinu kamenného klíče. Obě části slepte k sobě smůlou a pomocí páky se dostaňte do místnosti se sochou. Levými dveřmi projděte do místnosti s vodopády, pokračujte světlými dveřmi a poté projděte malými dveřmi u schodů. Vydejte se na západ

od místnosti s laserdinosaurem. Přejděte most do další místnosti a dveřmi napravo od sochy. Kamenný klíč vsuňte do malé sochy (*statue*), otevře se tajný průchod. Vstupte a projděte do další místnosti (uložte hru-SAVE). Dinokrysa se opět vrátila, dejte jí sýr a běžte za ní. Pokaždé když se zastaví dejte jí sýr a za ní. Takto se dostanete až k oltáři. Projděte dveřmi za oltářem a dostanete se k hádance. Použijte vysavač na mozaiku. Hádanku vyřešte takto: Na zdi zmáčkněte ve spodní řadě druhý znak zleva a poté ve druhé řadě odspoda druhý znak zprava. Vejděte do nově otevřených dveří a postavě dejte korunu. Seberte lebku (*crystal skull*) a vratte se k oltáři u kterého jsou dva panely. Pohněte pravým a poté levým. Sedněte si na trůn a nechte se vymrštit zpátky na ostrov. Nyní se nacházíte v cele, seberte hrnčík a tloučte o dveře. Po osvobození zamiřte k Bobovi a kupte si alkohol. Přečtěte si návod k Jetpack a poté komikx book. Komix book použijte na návod k jetpack. Prozkoumejte takto vzniklý manuál a nalijte alkohol do motoru (*jetpack*). Na rozhledně (*pinnacle*) vyzkoušejte jetpack. Po tvrdém přistání se dejte od dinosaura doprava a na sever. Nožem uřízněte větví (*branches*) a dejte ji dinosaurovi. Obejděte ho a dojděte k ožrané (ne ožralé) kostře. Po příchodu masožravého dinosaura zatrubte na roh (*tyranno horn*). Po odlákání pokračujte doprava k doktoru Ironsteinovi. Seberte ze země pistol (*dino pay gun*) a vystřelte po zmutovaném doktorovi. Po neúspěchu řekněte Faye, aby nastavila zrcátko (*mirror*) a vystřelte znovu. Sparkymu dejte masku smrti a vystřelte na posledy. –Hawkins & Eldwyn

# Chcete si hrát?



JRC Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, Po-Pá 10-18

PC SHOP Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po-Pá 9-18 a So 9-15

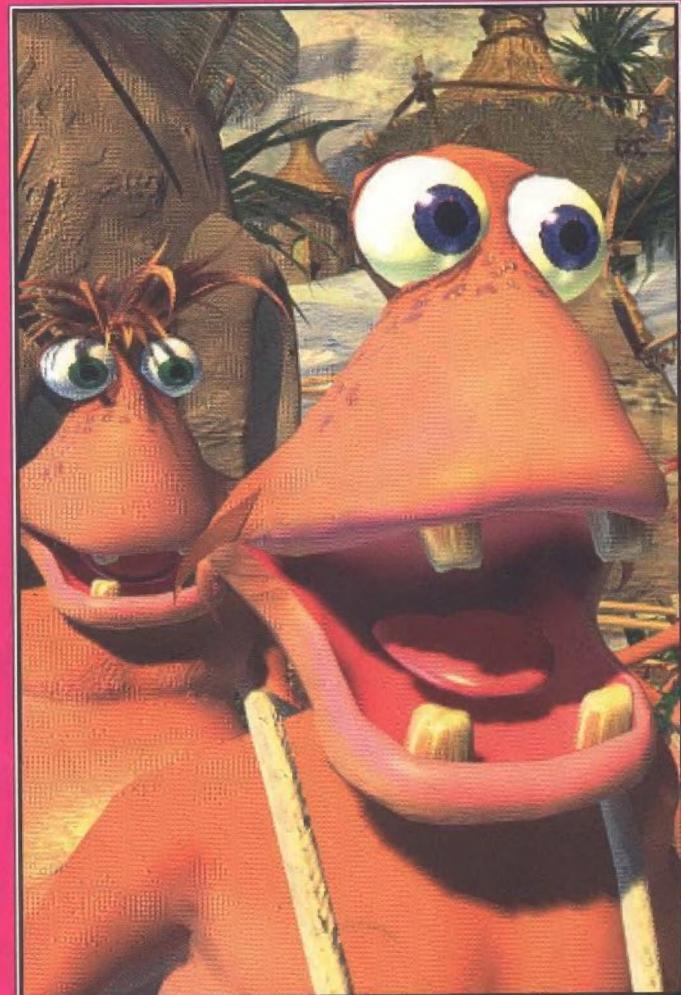
GAME CENTRUM Štrossova 124, 530 03 Pardubice, tel./fax 040/21143, Po-Pá 9-18, So 8-11

POČÍTAČE Nádražní 1089, 738 01 Frydek-Mistek, tel./fax: 0658/23217, 20133 L.11, Po-Pá 9-17



# Excalibur

Pokud si  
předplatíte  
Excalibur,  
získáte CD  
za pouhých  
**25 Kč**



Od čísla 50:

Měsíčník počítačových her

148 a více stran

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

Pokud si předplatíte Excalibur za 100 Kč, budete dostávat s každým Excaliburem CD! Stačí, když na složenku typu C napišete adresáta: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1, čitelně vyplníte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a do „Zprávy pro příjemce“ napišete: „**Předplatné Excalibur + CD**“ Kontrolní ústřízek si ponecháte.

Předplatitelé Excaliburu (bez CD) mohou doplatit rozdíl ceny a převést tak předplatné na Excalibur CD.

Předplatitelů, kteří si předplatili Excalibur CD v srpnu a v září za 75 Kč, se změna cen netýká.

**Srovnávací tabulka cen Excaliburu**

	Excalibur	CD	Excalibur CD	doporučeně
Prodejní cena 1 ks	75	75	150	-
<b>Předplatné 1 ks</b>	<b>75</b>	<b>75</b>	<b>150</b>	<b>+20</b>
Půlroční předplatné 6 ks	6 x 75 = 450	-	6 x 100 = 600	+6 x 20 = 120
Celoroční předplatné 12 ks	12 x 75 = 900	-	12 x 100 = 1200	+12 x 20 = 240

Informace o cenách předplatného platí do vydání dalšího Excaliburu.